N.118 Aprile CD-ROM Lire 14.900

THE GAMES machine

UNREAL TOURNAMENT
LA EPIC SCENDE PER PRIMA NELL'ARENA

• ESCLUSIVA MONDIALE •

REPORTAGE ESCLUSIVI:
BLIZZARD • VALVE • GREMLIN

BRAVEHEART
LA EIDOS CON IL KILT
DI MEL GIBSON

STAR WARS – EPISODE I
LE MINACCE FANTASMA
DELLA LUCASARTS

ALPHA CENTAURI vs CIVILIZATION CALL TO POWER
CHI COLONIZZERÀ
IL NUOVO MILLENNIO?

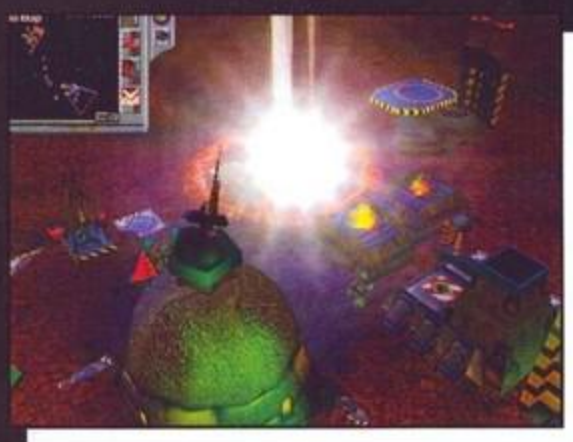
SOLUZIONI
HALF LIFE (II° parte)
BALDUR'S GATE (I° parte)

ISSN 1127-1221

XENIA EDIZIONI

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

MACHINES • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • TOCA 2 • WARZONE 2100 • V-RALLY
LANDER • HEROES OF MIGHT & MAGIC III • ACTUA POOL • X-GAMES PROBOARDER
RAILROAD TYCOON 2 • PC CALCIO 7.0 • VIVA FOOTBALL



MAC

MACHINES ™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim® entertainment, inc.

PC CD ROM
Win 95 & 98

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

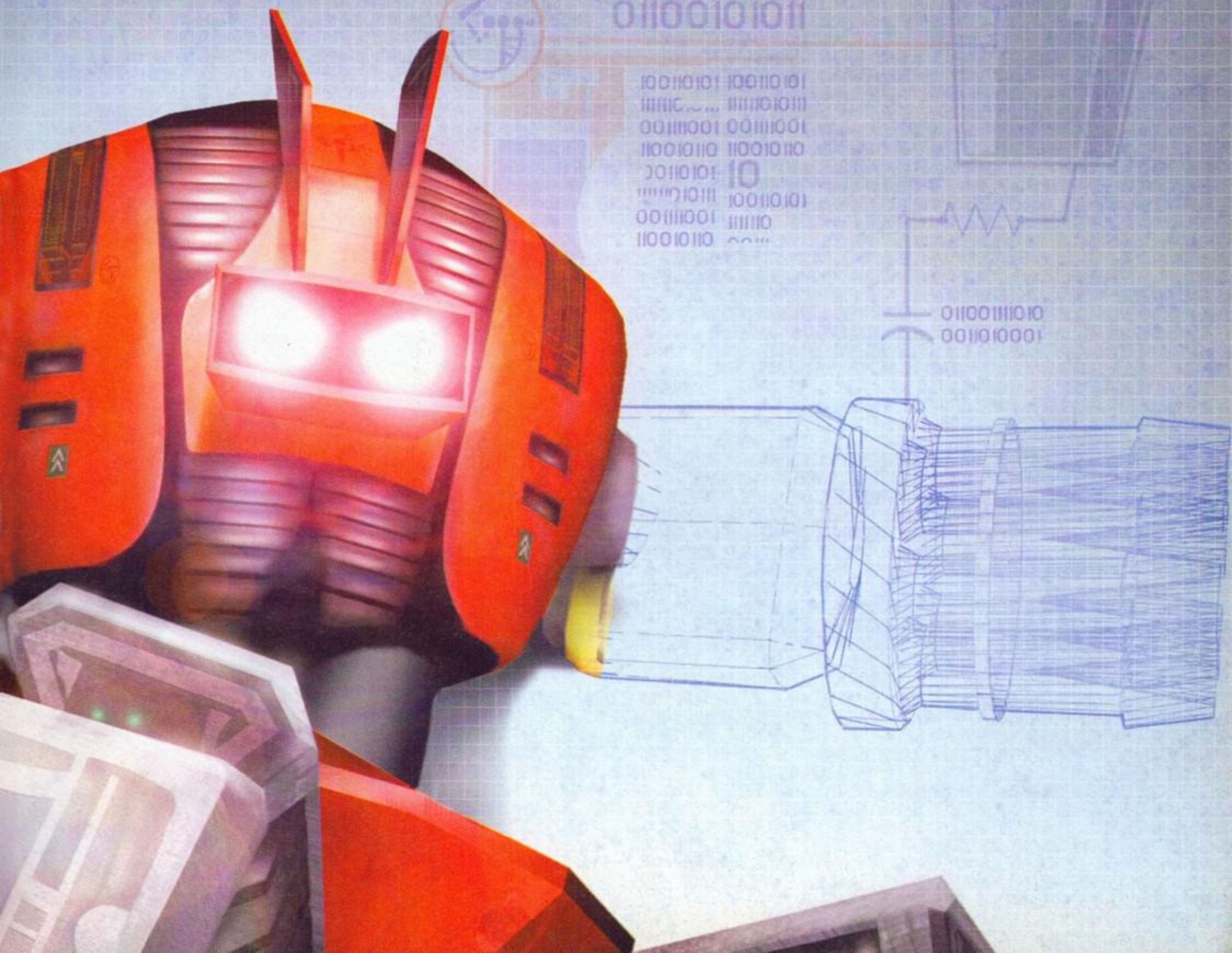
HALIFAX

www.halifax.it

SHINES™

[WIRED/.FOR>WAR:]

Così è la guerra che verrà.



La mia famiglia.

La mia homepage.

Non hai bisogno di un sacco di tempo o di una preparazione particolare per riunire i tuoi amici sul tuo sito Internet. Con Tripod la tua homepage è pronta in pochi minuti. **Facilissimo.** Senza esperienza di programmazione. **Un sacco di spazio, 12 MB GRATIS.** Homepage gratuite e molto altro. Basta cliccare su:

tripod
Parte di **LYCOS** Network

www.tripod.it

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — keiserxol@galactica.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design
Collaborazione Lorena Barbieri
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
bellafante.design@virtualia.it

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

Editoriale

SOTTO IL SEGNO DELLA FORZA E DEI PESCI...

Preambolo zodiacale per un ridondante numero di Aprile. Non sapendo da dove cominciare, viste anche le peripezie che stiamo inscenando con l'Editore per prolungare la missione E3 negli USA fino al 19 di maggio (uscita ufficiale di Epidode I), diamo la precedenza all'imperdibile servizio curato da MA nel cuore dello Skywalker ranch di casa Lucas, da dove TGM vi propone le primissime immagini di due titoli assolutamente inediti ispirati alla nuova trilogia di Guerre Stellari. Sempre rimanendo in tema di reportage, ne vanno segnalati almeno altri quattro assolutamente esclusivi: direttamente dalla Scozia vi ho confezionato di persona un bell'articolone sull'ormai imminente rivisitazione digitale di Braveheart, il prode Silvestri è invece andato a recar visita alla Gremlin e quindi ai vari uffici Havas (ex Cendant, ex Sierra) in giro per gli Stati Uniti; per ragioni di spazio abbiamo dovuto spezzare l'articolo in due: questo mese tocca a Diablo 2 e ai due Team Fortress, il prossimo sarà la volta di Gabriel Knight III, Homeworld e Pharaoh. Ma la perla più preziosa è forse un'altra: le primissime foto, assolutamente inedite, di Tiberian Sun 3D – il primo scoop giornalistico ottenuto a un tavolo di blackjack, se non è classe questa...

Passando alle recensioni, spariamo subito un'altra esclusivissima, questa volta mondiale (tiene a specificare SS)... Ok, ok, mi rendo conto di aver ormai incrostato mouse e tastiera per via delle copiose trasudazioni di banfa, ma quando ci vuole, ci vuole... Bruciando sul tempo la id e il loro Quake Arena, la Epic sta dando gli ultimissimi ritocchi al suo splendido Unreal Tournament, che ricevuta la benedizione del Gaburri, parrebbe davvero mantenere fino in fondo le aspettative della vigilia (anche se MA, con la consueta laconica pragmaticità, ha commentato: a beneficio di quelle nazioni dove è possibile davvero giocare via Internet, e l'Italia non è fra queste). Passando rapidamente in rassegna il timone, spicca lo scontro Top Score fra Alpha Centauri e Civilization Call to Power, entrambi titoli destinati a essere giocati ancora nel nuovo millennio. Da segnalare poi quello che il sempre tacchettato XAM definisce come più accreditato contendente a FIFA – nonostante la votazione finale soffra di una realizzazione tecnica non esemplare. A sentire lui, UEFA Champions League è forse il più giocabile titolo di calcio in circolazione; che lo sia o meno, non tocca a me dirlo, il mio primo augurio è che la Coppa, quella vera, ritorni nella bacheca bianconera (dopo la mia conversione invernale al football americano come sport del cuore, non pensavo a un repentino ritorno di fiamma juventina, anche se – nonostante i risultati – quando mi inquadrano Ancelotti in primo piano devo mio malgrado distogliere lo sguardo...).

Per i meno attenti, vi ricordo come quello che avete fra le mani sia il numero di Aprile e, come ogni anno, TGM si dedica alla pesca dei boccaloni... Questa volta abbiamo deciso di aggiungere un po' di "pastura" qua e là, ma il pesce vero e proprio è davvero spettacolare (mio il concept originale, anche se il merito va doverosamente ripartito con il Silvestri e, soprattutto, l'artista FBS): resta quello che più preferisco dopo l'inarrivabile Monkey Island 3 di tanti anni fa.

Nel frattempo, ha preso il via il funambolico campionato ufficiale di kart redazionale, del quale trovate un dettagliato resoconto a pagina 84. Dopo una facile imposizione del sottoscritto nella gara d'esordio e la forzata assenza alla seconda che mi ha visto scivolare in classifica, i bookmaker inglesi danno adesso favorito il Duspa, forte di una doppia vittoria consecutiva davvero perentoria; in terza posizione, si profila il casco di un sempre agonistico SS, con il quale ci siamo giocati fino all'ultima curva la batteria fino a oggi più combattuta e spettacolare. La vera delusione? L'espressione affranta di chi parla da solo mentre cerca la dura verità in una somma di tempi parziali che lo relegano in fondo al gruppo è senza dubbio la sua... Quella di un inconsolabile aSvanoni, chi altri sennò?

Va bene, vi vedo scalpitare e così vi lascio al numero, che ribadisco essere davvero carismatico.

Aloha,

Max Reynaud

Il vero eroe non è chi corre con Running Wild. E' chi, dopo, annusa le sue scarpe.

Avete il naso libero? Bene. Allora siete pronti per la più inebriante delle imprese: scoprire gli effetti collaterali di Running Wild. Ovviamente, subito dopo la grande corsa sui ghiacci dell'Antartide, sulla scia di lava di un vulcano, in mezzo all'asfalto più bollente e ai sudori più mefitici. Per ulteriori dettagli, chiedete al vostro olfatto.

RUNNING wild

Oltre 500 videogames.

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

989 STUDIOS

PlayStation

TBWA

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Running Wild ™ © Universal Interactive Studios, Inc./989 Studios. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe

INDICE

INDICE

AMIGA NEWS	166
BOVABYTE	194
CMANIA CORNER	196
HARDWARE	158
MUSIC MACHINE	198
PREVIEW	34
REPLAY	163
SILVER DISK	11
TECNOTGM	204
TGM MAIL	207
TGM MOVIE	200
TIPS	174
VOCI DI CORRIDOIO	20

PC

ACTUA POOL	148
ALPHA CENTAURI	94
CIVILIZATION CALL TO POWER	98
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	119
LANDER	129
MACHINES	110
PC CALCIO 7.0	153
RAILROAD TYCOON II	134
TOCA 2	104
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	139
UNREAL	87
VIVA FOOTBALL	144
V-RALLY	126
WARZONE 2100	115
X-GAMES PROBOARDER	151

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico

4/5 Indica un giudizio molto convincente

3/5 Indica un giudizio discreto

2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente

1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

END

CAMPIONATO UFFICIALE DI GAMES 1999

Categoria PC

FIFA 99 (di Electronic Arts/CTO)

Se un motivo per partecipare al torneo di Fifa non vi basta ve ne diamo 100.000.000!

Il campionato di Fifa 99 sarà articolato in gironi giornalieri, disputati durante le singole giornate di fiera (9 10 e 11), con finale il 12 aprile.
Fasi Eliminatorie
256 giocatori al giorno; scontri diretti, con tempi supplementari e rigori;
Fase Finale 8 finalisti si affrontano direttamente;
Finale e semifinale Partite a eliminazione diretta da dieci minuti con supplementari e calci di rigore

PREMI
1° classificato: 100 milioni di Lire;
2° classificato: scooter Honda 50;
finalisti (8): Microsoft Freestyle + Motocross Madness

UNREAL TOURNAMENT (di GT Interactive/Halifax)

Carneficina per tutti con Unreal Tournament, chicca ed esclusiva di TGM

Il torneo di Unreal Tournament sarà articolato in gironi giornalieri, disputati durante le singole giornate di fiera (9 10 e 11), con finale il 12 aprile.
Fasi Eliminatorie
200 giocatori al giorno; deathmatch da 10 giocatori per volta; arena predefinita; no cheat; 10 frag; passano il turno i primi di ogni manche; finale di giornata in due manche da 10 giocatori ciascuna; passano il turno e accedono alla finale i primi due di ogni manche;
Fase Finale
12 giocatori in rete

PREMI
1° classificato: scooter Honda 50;
finalisti (12): Unreal Tournament

INGRESSO E ISCRIZIONI

I numeri di aprile 1999 delle riviste The Games Machine e Consolemania offriranno ai lettori un ingresso gratuito per la fiera.
Le iscrizioni al Campionato saranno completamente GRATUITE e avverranno presso appositi botteghini posti all'interno dello stand di The Games Machine e Consolemania (Xenia Edizioni padiglione 36).
Ogni mattina ci sarà una fase di reclutamento che inizierà con l'apertura dei cancelli e terminerà alle ore 12:00.
Le gare inizieranno alle 13:00.

Categoria Console

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

I piloti virtuali si cimenteranno sull'ultima pista super segreta di Sega Rally Championship

Il campionato sarà unico e senza soluzioni di continuità. Ogni giorno ci sarà libero accesso alle console in una fascia oraria compresa tra le 12:00 e le 17:00. I partecipanti percorreranno tre giri su una pista predefinita con una vettura predefinita. Il tempo spuntato sarà registrato e inserito nella graduatoria generale. A fine manifestazione verrà stilata una classifica finale.
Pista: SSpeciale
Auto: Lancia Stratoss
Settaggi: standard
Cambio: automatico 6 rapporti

PREMI
1° classificato: scooter Honda 50;

TEKKEN 3

Anche quest'anno picchiaduro significa Tekken 3

Il torneo di Tekken 3 sarà articolato in gironi giornalieri, disputati durante le singole giornate di fiera (9 10 e 11), con finale il 12 aprile.
Fase Eliminatoria
256 giocatori al giorno; scontri diretti al meglio dei 3 round; no time; due finalisti il giorno 9; tre finalisti i giorni 10 e 11;
Fase Finale
8 finalisti si affrontano in scontri diretti al meglio dei 5 round;

PREMI
1° classificato: scooter Honda 50;
+ premi per i finalisti

1080°

Il campionato sarà unico e senza soluzioni di continuità. Ogni giorno ci sarà libero accesso alle console in una fascia oraria compresa tra le 12:00 e le 17:00. I partecipanti percorreranno un giro su una pista predefinita con uno snpwboard predefinito. Il tempo spuntato sarà registrato e inserito nella graduatoria generale. A fine manifestazione verrà stilata una classifica finale.

PREMI
1° classificato: scooter Honda 50;

FUTURSHOW
la finestra sul nuovo millennio

L'8 aprile 1999 sarà una data importante, una di quelle da cerchiare in rosso sul calendario. Da quel giorno, infatti, inizierà il nuovo millennio. Con la consueta lucida follia, Claudio Sabatini, patron della manifestazione multimediale più famosa d'Italia, ha fissato per quella data l'inizio del nuovo calendario moderno, rifacendo il verso alla tradizione passata. Fino al 1567, infatti, la festa di capo d'anno era celebrata in periodo pasquale (poi Carlo IX la spostò a dicembre) e quindi più o meno in "zona Futurshow". Ma non è tutto, visto che come al solito il Futurshow sarà anni e anni avanti (avete presente le date riportate sulle locandine, no?) e l'8 aprile diventerà il capodanno del 3000. Futurshow 2999 promette di essere, in maniera concreta, un varco spazio temporale sulla tecnologia del domani, o forse faremmo meglio a dire di oggi pomeriggio, vista la velocità dell'evoluzione del settore informatico elettronico. In ogni caso gli appassionati di tecnologia potranno toccare con mano le più recenti applicazioni spaziali presentate da Alenia Spazio, potranno dialogare con gli astronauti giunti sulla Luna e osservare da vicino alcune preziosissime pietre derivanti proprio dal nostro satellite e gentilmente messe a disposizione dalla NASA. Non mancheranno i partner storici: Microsoft e Infostrada. L'azienda dello zio Bill proporrà in anteprima italiana Office 2000 (che promette di integrare definitivamente il desktop con il grande web), Windows CE e i PC Companion (Palm PC e Auto PC), mentre Infostrada concentrerà la sua presenza sulle sue nuove offerte legate a Internet, presentando il tanto discusso kit Internet & Telefono. Non mancherà questa edizione il consueto appuntamento con la casa e l'ufficio del domani, la multimedialità con la presentazione di tit oli e tecnologie legate al DVD e tantissimi videogiochi. A proposito, non mancate il Campionato organizzato da The Games Machine e Consolemania.

Interessante novità di questa edizione sarà la nascita di Business to Business, un'area dedicata alle aziende, in cui gli operatori potranno incontrarsi, partecipare a conferenze e seminari, gettare le basi per strategie e accordi di partnership, oltre che ritrovarsi in un ambiente appositamente studiato. Non a caso l'accesso sarà esclusivo. Anche l'area consumer vivrà un momento riservato agli operatori di settore e alla stampa specializzata: l'8 aprile. Dal 9 al 12, invece, via libera per tutti. L'area fieristica è in totale "sold out" e pertanto le case espositrici saranno davvero moltissime. E tantissimi saranno anche i visitatori attesi (quest'anno si cercherà di battere il record precedente e di infrangere il muro delle 500.000 persone). Non mancate, quindi, ancor di più visto che l'ingresso sarà per voi gratuito (occhio al buono omaggio in queste pagine).

SABATINI

Biglietto omaggio.

THE GAMES machine

FUTUR SHOW
cHi Non c'è noN ci sArà.

Futurshow.

Tagliando omaggio valido per un ingresso al Futurshow* di Bologna il 9/12 aprile.
Da cambiare alla cassa con regolare biglietto d'ingresso.

*Il biglietto non è valido per l'entrata nel giorno di domenica 11 aprile 1999.

CADARIO

MANUALISTICA IN ITALIANO
GARANTITI 12 MESI

TM
THRUSTMASTER

NASCAR
SUPER SPORT

- Cambio ispirato alla Formula 1
- Asse del volante in acciaio inossidabile
- Volante fedele a quello tipico delle auto da corsa
- Acceleratore e freno a doppia tensione, pedali ergonomici
- Facile configurazione da Windows

FORMULA
FORCE
GT

- Azione FORCE FEEDBACK con tecnologia Immersion I-Force
- Pedali di freno e acceleratore separati
- Tecnologia digitale con connessione a 9 PIN o UBS
- 4 pulsanti di fuoco, 2 leve per il cambio marce
- Software Pro Panel per una facile configurazione

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

TM
THRUSTMASTER

Carattere vincente!

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY
OPENGATE
TECNOLOGIA DISTRIBUITA

www.opengatespa.com

Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332.803.111 - Fax. 0332.429.885
Hot Line 0332.861.448

Di solito la realizzazione dei dischi argentei che vi offro ogni mese occupa un paio **di giorni per la programmazione dell'interfaccia e un lavoro costante** e quotidiano di download per il resto del mese. Questa volta, invece, tra trasferte **a Sheffield e sulla West Coast degli Stati Uniti, di tempo a disposizione** ne ho avuto pochino, eppure credo che questi due volumi siano venuti fuori proprio **bene. Merito anche del nostro benamato Stefano "Clonazzo** Salsicciometiccio" Gaburri, che dopo aver ritrovato la strada che gli compete **professionalmente parlando, mi ha dato una mano scaricando per me** tutte le ultime novità uscite mentre ero oltreoceano. Di conseguenza, un plauso **a lui, uno anche me (me lo merito, suvvia), e godetevi il consueto gigabyte** e tre di primizie raccolte per voi. Sono sicuro che avrete di che divertirvi **fino a maggio...**

Stefano Silvestri

DAIKATANA

Finalmente, dopo tanta attesa, appare sugli argentei solchi del Silver Disk anche Daikatana, attesissima fatica della Ion Storm che è costata moltissimo in termini di risorse umane e finanziarie. Se infatti sotto il primo punto di vista il gioco se lo è praticamente dovuto finire da solo John Romero, che col suo caratterino ha causato la fuga in massa di un nutrito gruppo di programmatori, sotto il secondo giova ricordare che due anni fa la software house in questione stipulò un contratto con la Eidos che le fornì, se non ricordo male, qualcosa come 27 milioni di dollari sull'unghia, salvo poi iniziare a innervosirsi quando, dopo 24 mesi, di risultati tangibili non se ne erano ancora visti. Ora però tutto pare indirizzato verso la giusta strada, ed ecco allora questo primo dimostrativo di Daikatana che, come per Redline, esce prima in versione multiplayer e quindi (tra un mesetto circa) in versione single-player.
Per una serie di questioni contrattuali, la Ion Storm ha fatto sì che il dimostrativo che troverete all'interno della cartella \DAIKATANA del vol. 61 (nome file: **setup.exe**) sia giocabile solamente su Mplayer, un server piuttosto famoso negli USA per il gioco in multiutenza. Quasi contemporaneamente alla presentazione del demo, però, delle cosiddette "third parties" (cioè delle persone 'comuni' come noi con però la mania della programmazione) hanno realizzato una sorta di patch che permette di giocare questa versione di Daikatana anche in LAN e su degli altri server, che infatti stanno già spuntando come funghi in quel di Internet. Il patch viene 'accettato' dalla Ion Storm che però fa presente che non fornirà alcun supporto tecnico in caso si dovessero manifestare dei problemi: più che legittimo, visto che in fondo non l'ha programmato lei. Qualoŧa lo voleste usare, sappiate che il file si chiama **dk.zip** e che contiene dei file che dovrete andare a sostituire con quelli originali una volta installato il demo. Se poi conoscete l'inglese, leggetevi anche il file **dkcrack.nfo**, che è divertente e contiene informazioni interessanti.
Qualora invece voleste provare il tutto sotto Mplayer, tenete presente che alla prima connessione dovrete aspettare un po' di tempo, perché nel frattempo il demo è stato aggiornato e dei nuovi update verranno scaricati automaticamente dai server americani. Fatto questo, createvi il vostro account e provate a giocare: dico provate perché anche di notte, con la mia ISDN, non è che abbia ottenuto risultati apprezzabili. Per il resto potrei dirvi che il demo pare non funzionare con Windows 95 in tedesco, ma non credo sia un problema che vi riguardi. Dimenticavo i requisiti di sistema, che sono sostanzialmente quelli di Quake 2, visto che l'engine è lo stesso: per non incorrere in frame rate da incubo, consiglio a tutti almeno un Pentium 200 con 32MB di RAM e scheda grafica accelerata.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Sviluppato dalla Iguana Studios e prodotto dalla Acclaim, Turok 2 è il seguito dell'originale "Turok: Dinosaur Hunter". In esso, se ben ricordate, eravate riusciti a distruggere il Chronoceptor, lanciandolo in un vulcano. Purtroppo però quest'azione non si rivelerà essere stata molto fortunata, perché così facendo avete dato il via a un pericolo ancora peggiore di quello che avete appena sconfitto: il Primagen, una creatura venuta dallo spazio e rimasta finora intrappolata sottoterra nella sua astronave schiantatasi al suolo, verrà rimessa infatti in circolazione proprio dall'esplosione del Chronoceptor e, ovviamente, riprenderà la sua attività il cui unico scopo pare essere crearvi dei problemi.

Contenuto all'interno della directory \TUROK2 (nome file: **setup.exe**), il demo vi permetterà di giocare a quello che a occhio e croce parrebbe essere il primo livello del gioco completo e, in più, grazie all'implementazione del Gamespy Lite, vi darà la possibilità di provare in multiplayer un livello che potrete giocare solamente con tutte quelle altre persone nel mondo che siano anch'esse in possesso del dimostrativo di Turok 2 (nella versione finale avrete invece a disposizione oltre 30 livelli per il gioco in multiutenza).I requisiti minimi di sistema includono un Pentium 200 con 32MB di RAM e Windows 95/98, rigorosamente potenziato con le nuovissime DirectX 6.1, che per sicurezza ho incluso nella root del CD all'interno della cartella \DIRECTX 6.1. Il gioco inoltre funziona solamente in versione accelerata, quindi scordatevene a meno che non possediate una scheda grafica treddì compatibile con le Direct3D.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file qt32b57.exe presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
I qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare il Media Player della Microsoft, che troverete nel file MPFULL.EXE incluso nella dir \SERVICE\VIDEO. Una volta installato il Media Player si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

E-MAIL

Breve trafiletto dedicato alla consultazione dell'angolo della posta che, come avrete notato, da qualche mese ha un volto tutto nuovo, presentandosi in edizione totalmente rinnovata. La nuova interfaccia per l'angolo di voi lettori e del vostro materiale è tutta in HTML, ovvero il comune linguaggio usato per le pagine in Internet. Per apprezzare l'epico lavoro svolto dal Todeschini avrete bisogno di un qualsiasi browser che supporti i frame (Netscape o Explorer dalla versione 3 in poi, oppure Opera).
Nel frame di sinistra trovate l'elenco dei lettori i cui file sono inseriti nel Silver Disk; cliccando sul loro nome il frame di destra visualizzerà il testo che spiega brevemente il loro lavoro e i link ai file zippati contenuti nel CD. Ovviamente cliccando sui collegamenti stessi potrete aprire i file in questione o salvarli sul disco rigidissimo. Nel caso si tratti di mirror di siti on-line o comunque di altre pagine Web da leggere con comodità, il clic sul link provocherà l'apertura di una nuova finestra del vostro browser di fiducia, contenente i suddetti siti. E per scrivere ai signori di cui sopra? Semplicissimo: cliccate sul loro nome nel frame di destra e il vostro programma di posta elettronica provvederà ad aprire un nuovo messaggio indirizzato a chi volete (sperando che siano stati riportati correttamente tutti gli indirizzi. Il Todeschini si assume ogni colpa per questo ed eventuali altri errori: nel caso ci fossero indirizzi errati potete scrivere a lui il messaggio che provvederà a forwardare al destinatario, unitamente a gesti di prostrazione e di scuse a base di frustate sulla schiena e ceci sotto le ginocchia, rivolti con umiltà ad entrambi). Per entrare in contatto con il curatore della rubrica e proporre il vostro materiale, scrivete senza tema a:
Claudio Todeschini - **keiserxol@galactica.it**
Non si può non citare, tra le presenze che ci onorano questo mese, la sempre gradita presenza di Webtrek, la fanzine elettronica dedicata a Star Trek, NetNews, e la nuova sezione dedicata agli "Speciali" di voi lettori: questo mese abbiamo moltissimo materiale riguardante FIFA99, Colin McRae Rally, Monaco Gran Prix Simulation 2 e Battle.net. Buona lettura!

SILVER DISK

MACHINES

Davvero interessante questo Machines, sviluppato dalla Charybdis e prodotto dalla Acclaim, che, si dica quello che si vuole, sforna titoli il più delle volte belli da vedere e da giocare. A differenza però dei vari Turok o Forsaken, questa volta non ci troviamo ad avere a che fare con una arcade quanto piuttosto con uno strategico che, a distanza di un mese, pare soppiantare il pur onesto Warzone 2100, già presentatovi su questi solchi argentei. In questo dimostrativo, che troverete contenuto all'interno della cartella \MACHINES del vol. 61 (nome file: **setup.exe**), controllerete delle forme di vita basate non sul carbonio (come noi umani) ma sul silicio, la cui spirale evolutiva s'è avvitata fino a dar luogo a delle creature in tutto e per tutto simili a delle macchine. La struttura di gioco è come quella ormai già vista da Command & Conquer in poi, ma qui oltre all'ottimo engine tridimensionale si fanno notare le diverse visuali (dall'alto, libera e addirittura in soggettiva), le 7 strutture di sola difesa, le 25 armi con cui potenziare la vostra armata (capaci di toccare le vette di cannoni orbitali a ioni, testate nucleari e generatori di singolarità quantiche), le 18 costruzioni possibili e, infine, le locazioni, che potranno spaziare da desertici asteroidi a verdi lande in riva al mare, da locazioni 'outdoor' ad ambientazioni 'indoor'.
Dalle foto che ho visto i livelli avanzati paiono essere davvero tosti, i mech che potrete costruire pure, per cui abbiate l'accortezza di possedere almeno un Pentium 200 MHz con 32 MB di RAM, meglio se affiancato da una scheda video compatibile Direct3D a da una scheda audio che supporti lo standard Aureal A3D e Microsoft DirectSound.

IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION

Sviluppato dalla Frog City e prodotto dalla SSI, 'Imperialism II: Age of Exploration' è uno strategico a turni ambientato all'epoca della conquista del Nuovo Mondo, meglio conosciuto col nome di America. Seguito dell'acclamato (dagli amanti del settore, ovviamente) Imperialism, in questo secondo capitolo dovrete riuscire a dominare l'Europa, avvalendovi di esercito e diplomazia: per far ciò, ovviamente, dovrete usare tutte le risorse che riuscirete a ottenere oltreoceano. Vari stili di gioco saranno permessi, cosicché se lo vorrete potrete essere un sanguinario conquistatore alla Cortez, oppure un pacifico mercante che farà affari coi nativi americani, finendo magari col proteggerli dalle Grandi Potenze. Quale che sarà la vostra filosofia esistenziale, dovrete costruire una forte economia: iniziate quindi con lo sviluppare internamente tutte le risorse che potete, quindi scambiatele col resto del mondo (e occhio ai pirati); sviluppate la vostra forza lavoro, investite nella tecnologia e, ovviamente, non trascurate l'esercito, senza il quale sopravvivereste ben poco. Nel dimostrativo che troverete contenuto all'interno della cartella \IMPERIALISM II (nome file: **setup.exe**), potrete provare il Tutorial (in inglese) grazie al quale vi sarà possibile assaggiare tutte le caratteristiche salienti del gioco quali commercio, diplomazia, combattimento, espansione industriale, ricerca ed esplorazione.
Inizierete con un Builder, col quale dovrete aumentare la produttività dei vostri possedimenti, quindi vi potrete avvalere dei servigi di un Engineer, con cui costruirete le strade, e di un Explorer, col quale scoprire giacimenti minerari. Quando ognuno di questi avrà fatto il proprio lavoro, potrete iniziare a creare un'industria e quindi dare il via al vostro piccolo impero. I requisiti minimi di sistema sono davvero contenuti, attestandosi su un Pentium 90 con 16MB di RAM.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Dopo mesi di spasmodica attesa, ecco finalmente arrivare sul Silver Disk il demo giocabile di Superbike, titolo della milanese Milestone che, mi si permetta il gioco di parole, rappresenta un vera e propria pietra miliare nel campo delle simulazioni motociclistiche. Semplice e immediato in versione Arcade quanto dannatamente difficile in quella Simulativa, il titolo di Antonio Farina è un vero e proprio capolavoro in cui potrete cimentarvi nell'agguerritissimo campionato dove s'affrontano moto del calibro di Ducati 916, Honda RC 45, Kawasaki ZX7R, Yamaha YZF e Suzuki GSXR. Le animazioni del pilota sono realizzate davvero bene, la grafica è spettacolare e, nel complesso, si avverte una sensazione di un realismo mai provato prima in simulazioni di questo genere. Il dimostrativo lo trovate contenuto all'interno della cartella \SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP del vol. 60 e, per essere installato sul vostro computer, richiederà un semplice doppio click sul file di nome **stsbk.exe**. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 166 con 32MB di RAM, mentre quelli consigliati raccomandano un Pentium 233 con 64MB di RAM e scheda treddì compatibile Direct3D con almeno 8MB di memoria. Sono supportati i seguenti acceleratori grafici: 3Dfx Voodoo Graphics / Voodoo Rush / Voodoo II / Banshee, S3 Savage, Rendition Verite 2100 / 2200, Permedia 2, Nvidia Riva 128 / 128 ZX, Nvidia Riva TNT, Intel i740, ATI Rage Pro, Power VR PCX 2 e Matrox Millenium 2 / Mystique 220 / G100 / G200.

SHAREWARE

Avvertenza: la rubrica dello Shareware è interamente gestita da Claudio Todeschini, e non dal sottoscritto come molti pensano erroneamente. In questa sede di solito mi limito semplicemente a riassumere le esaurienti spiegazioni che Claudio compila ogni mese per voi e che potrete consultare comodamente dalla sezione SHAREWARE dell'interfaccia grafica oppure aprendo il file **win95.rtf** presente nella cartella \SERVICE\TESTI, non senza prima aver cambiato il colore del testo da bianco a nero. Il nostro bergamasco, infatti, scrive ogni mese circa centomila caratteri di istruzioni, che occuperebbero almeno 15 pagine della nostra rivista. Ovvio quindi che in questa sede mi limiti a riassumere tali istruzioni, in modo da offrirvi una panoramica di quanto contenuto mensilmente all'interno della cartella \WIN95. Ciò significa che per domande, lamentele o perplessità esistenziali, dovrete contattare lui e non me. Detto questo, ricordo infine che il sottoscritto, Claudio e The Games Machine, nonché i singoli autori dei programmi contenuti in questo CD, non sono in alcun modo da ritenere responsabili di eventuali perdite di dati, danneggiamenti o instabilità nel sistema derivanti da un cattivo o improprio uso dei programmi qui inseriti. Se non sapete quello che state per fare, non fatelo, o perlomeno non lamentatevi se poi Windows non funziona più.

Symantec CrashGuard Deluxe 3.0

- Cartella Win95\CrashGuard Deluxe 3.0

Dopo l'antivirus del mese scorso, e in attesa delle Norton Utilities versione 4.0 in uscita nelle prossime settimane, questo mese potrete provare (per 30 giorni) Norton CrashGuard Deluxe 3.0, un'utility che (in teoria) impedisce al vostro computer di "bombare", rilevando errori, prevenendoli e garantendo così un funzionamento sempre sicuro e ottimale. Una volta installato e riavviato il PC, come da tradizione Symantec, NCGDL verrà eseguito automaticamente all'avvio di Windows9x, e nell'icona del Systray monitorerà l'andamento del vostro computer: se dovesse sorgere qualche problema verrete avvertiti e molti dei guasti software verranno da lui risolti automaticamente.

Eudora Light 3.06

- Cartella Win95\Eudora Light 3.06

Eudora è uno dei più famosi, e probabilmente meglio riusciti client di posta elettronica. Questo mese trovate la versione 'Light', che è completa di ogni funzionalità e senza limiti di scadenza: essa funziona sia sotto Windows 3.x che 9x, e difatti durante il setup vi verrà chiesto di scegliere la piattaforma su cui installarla; oltre al programma vero e proprio è presente il plug-in PureVoice, installabile a vostra discrezione.

IconShop 1.10a

- Cartella Win95\IconShop 1.10a

IconShop è un programma per la gestione, creazione e catalogazione di icone. Con questa piccola utility potrete aprire e creare i vostri file .ICL (Icon Library). L'installazione è davvero semplicissima: copiate la cartella che trovate sul Silver Disk in un qualsiasi posto del vostro hard disk, e da lì lanciate l'eseguibile che trovate al suo interno. L'interfaccia è simile a quella di Explorer di Microsoft: a sinistra trovate la struttura ad albero che mostra il contenuto del vostro PC e delle eventuali unità di rete a esso connesse; selezionando un'unità o una cartella vedrete il suo contenuto nella parte superiore della finestra di destra; cliccando su un file che contiene delle icone, potrete osservarle nella parte bassa della stessa porzione di schermo. Il programma supporta il drag & drop da Explorer: questo significa che potete prendere delle icone o dei file che le contengano (.icl, .dll, .exe) e trascinarli da una finestra della shell a quella di IconShop, che le aprirà senza por tempo in mezzo, aggiungendole alla libreria corrente; potete anche aver aperto più di una finestra di IS e draggare da una all'altra.

ICQ NukeNabber

- Cartella Win95\ICQ NukeNabber

Ecco il primo dei due programmi per ICQ presenti questo mese sul Silver Disk (e quanto prima, appena la Mirabilis mi autorizza, troverete anche la nuova versione .99a). Non che ci sia molto da dire, se non che si tratta di un programma in grado di intercettare i nuke che vengono mandati al proprio indirizzo IP. La mia ignoranza mi impedisce di spiegarvi in dettaglio cosa siano i nuke o come agiscano, ma ho provato di persona cosa fanno: nella migliore delle ipotesi cade la connessione; se siete invece particolarmente sfortunati il PC va in crash (per meglio dire "bomba"), costringendovi a riavviare fisicamente la macchina, con i fastidi che questo comporta. NukeNabber si affianca ad ICQ e monitora le porte di accesso del vostro PC (non è proprio che metta un guardiano a sorvegliare il filo del telefono, ma rende bene l'idea), controllando che non arrivino nuke indesiderati, e respingendoli in modo che non possano far danni. Tutto qui.

CASA DOLCE CASA

HALF-LIFE: UPLINK

Sviluppato e prodotto dagli ormai mitici Valve Software (a tal proposito, non so se avete notato le due citazioni in Sin che i Ritual hanno dedicato al gruppo di Seattle), questo 'Half-Life: Uplink' lo metterei tranquillamente tra i demo più belli che siano mai apparsi sul Silver Disk, tant'è che dedicargli la copertina di questo vol. 61 è stato il minimo. Personalmente ho di recente finito Thief, Sin, Half-Life, Shogo e sono attualmente alle prese con e Blood 2 ma ammetto che il gioco della Sierra resta tuttora un qualcosa di inarrivabile per la concorrenza: è stato quindi con la famelicità tipica del felino a digiuno che mi sono avventato sul file **hluplink.exe** non appena questo s'è reso disponibile sul Web, archivio che invece voi potrete trovare all'interno della cartella \HALF-LIFE UPLINK. Inutile dirlo, non appena ho iniziato a giocarlo ho capito che i Valve sono riusciti a stupirmi un'altra volta: il demo infatti non riprende un livello del gioco finale, ma è un livello completamente inedito che farà la felicità sia di chi il gioco non l'ha mai provato, sia di chi invece l'ha finito ed è in attesa spasmodica del mission-pack. Di conseguenza, munitevi di almeno un Pentium 166 con 32MB di RAM, affiancatelo se possibile con una scheda accelerata compatibile Direct3D o OpenGL, e godetevi fino all'ultimo byte il dimostrativo di Half-Life. Ah, dimenticavo: se il distributore delle bibite fa le bizze, provate col piede di porco...

WCW NITRO

Contenuto all'interno della cartella \WCW NITRO del vol. 60 (nome file: **setup.exe**), il gioco in questione altro non è che una specie di simulatore di Wrestling, spettacolo puramente americano che si vorrebbe far passare come lotta libera (in tutti i sensi) ma che in realtà si colloca in quel settore di entertainment che compete a gente del calibro di Moira Orfei o del Circo di Barcellona. Per questo motivo il Wrestling, dopo una vampata iniziale dovuta principalmente al fenomeno di costume insito in tale esibizione, non è più stato seguito nel nostro paese che pure era arrivato a concedergli trasmissioni televisive e palazzetti dello sport. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, però, il Wrestling è ancora popolare negli USA e non ci si deve quindi stupire che la THQ gli abbia dedicato un videogame nel quale si potranno trovare 60 gladiatori appartenenti sia alla WCW che alla NWO, ognuno dei quali con le sue mosse. Inoltre ci si potrà anche sfidare sul ring 4 contro 4, e in tal caso il caos regna incontrastato. Nel dimostrativo che troverete questo mese sul Silver Disk potrete impersonare due lottatori, dei quali il primo è Hollywood Hogan (ex Hulk Hogan), mentre il secondo, lo ammetto, mi è sconosciuto. Se possedete almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM e avete voglia di menare le mani, potrebbe essere il gioco che fa al caso vostro.

TANK RACER

Insieme a Road Wars, questo Tank Racer dei Glass Ghost è l'altro gioco concettuale di questo mese. L'arcade pubblicato dalla Grolier Interactive altro non chiede se non che voi vi mettiate alla guida di simpatici carro armati dal look super-deformed e che andiate in giro per la pista a raccogliere bonus e a cannoneggiare avversari. Il dimostrativo di Tank Racer, definito simpaticamente '50 tonnellate di divertimento', è contenuto all'interno della cartella \TANK RACER del vol. 61 all'interno di un archivio autoscompattante di nome **tankracerdemo.exe**. I requisiti di sistema ufficiali sono un Pentium 90 con 16MB di RAM, io vi consiglio invece un P200 con almeno 32MB di memoria volatile, meglio se affiancato poi da una scheda grafica accelerata compatibile con le Direct3D.

WORMS: ARMAGEDDON

Continua la saga del mondo anellide creato da quei mattacchioni dei Team 17, giunti con questo 'WORMS: Armageddon' al terzo capitolo della serie (add-on esclusi): la struttura del gioco è estremamente semplice: formate la vostra squadra di vermi e ammazzate tutti gli altri usando il vasto arsenale a vostra disposizione. Con le frecce cursore destra e sinistra spostate il vostro lombrico, con le frecce alto e basso impostate l'alzo dell'arma, con Invio saltate e con la barra spaziatrice sparate. Col tasto destro del mouse aprirete il menu delle armi a vostra disposizione, e per usarle dovrete spostarci sopra il puntatore del mouse e cliccarci sopra col tasto sinistro.
Altro da dire non c'è, se non che il demo è contenuto nella cartella \WORMS ARMAGEDDON del vol. 60 (nome file: **setup.exe**), che i requisiti di sistema ammontano a un Pentium 100 con 32MB di RAM e che, se avete una connessione a Internet, potrete giocare in multiplayer a WORMNET, un server per il gioco in multiutenza creato dagli stessi Team 17. Ah, no, un'altra cosa c'è: sul mio PC il demo in questione dà dei problemi grafici, nel senso che c'è quando gioco c'è una banda sulla parte alta dello schermo nella quale il fondale appare e scompare. Personalmente è un po' che non aggiorno i driver della mia Millenium G200 e magari voi non avrete problemi di sorta. Comunque sia, doveste riscontrare quanto sopra, niente panico: è un fenomeno limitato a questo dimostrativo e il demo resta comunque giocabile.

NoteTab Light 4.52

• Cartella Win95\NoteTab Light 4.52

Che dire: mese nuovo, super editor di testo professionale nuovo. Questa volta abbiamo per le mani NoteTab, editor di testo e di HTML per Windows9x e NT. Quella che trovate qui è la versione Light del prodotto, disponibile anche come Standard e Pro, che supporta il tag highlighting (ovverosia mette in evidenza con colori differenti i comandi dal testo vero e proprio). Diversamente da Notepad di Windows, con NoteTab potrete aprire documenti di qualsivoglia dimensione, in numero arbitrario. Ogni documento aperto ha la sua bella linguetta nella finestra principale del programma, per passare rapidamente da uno all'altro. Le feature che mette a disposizione sono davvero molte e interessanti, e vi consiglio di leggere con attenzione le istruzioni contenute nell'interfaccia grafica per poterle scoprire tutte.

QTalk 1.03

• Cartella Win95\QTalk 1.03

Questa invece è la seconda utility dedicata ad ICQ che presento questo mese: trattasi di un'interessante programma di telefonia vocale via Internet che, analogamente a BuddyPhone (presentato sul CD del mese scorso) consente di collegarsi con qualsiasi indirizzo IP vogliate ma anche, automaticamente, ai contatti di ICQ che sono on-line in quel momento; in più, se la connessione col server ICQ dovesse cadere, sarà possibile continuare a parlare. Inutile dire che le persone con cui volete mettervi in contatto debbono aver QTalk installato e attivato.

SiSoft Sandra 98 V4.20

• Cartella Win95\SiSoft Sandra 98

Un bel programma di test, diagnosi e benchmark del proprio sistema, che permette a tutti di sapere, conoscere, sviscerare e scoprire i più nascosti segreti del proprio computer senza aprirlo, senza smontarlo ma soprattutto senza fare danni. Non fatevi ingannare dal nome assai poco interessante: questa utility di System Information è veramente completa ed efficiente. Una volta installata, Sandra (acronimo di System ANalyzer, Diagnostic and Reporting Assistant) vi permetterà di informarvi su quello che avviene nel vostro PC (a livello hardware e software), diagnosticare eventuali malfunzionamenti e suggerirvi modi per migliorare le performance del sistema, analogamente a quanto avviene con programmi tipo Norton System Information o Quarterdeck WinProbe/Manifest. Questo pacchetto è stato già pubblicato sul Silver Disk di parecchi mesi fa: da allora di novità nel mondo dell'hardware ce ne sono state parecchie; molti di noi hanno cambiato PC, e l'utility si è aggiornata: nell'elenco dell'hardware e del software supportati in questa nuovissima versione compaiono, solo per citare roba a caso, Windows98, lo Xeon 400 di Intel e il K6-2 333 MHz di AMD, le Glide 2.53, la SDRAM PC 100 e la SDRAM II, i chipset BX e GX.

ShellGEM 1.23

• Cartella Win95\ShellGEM 1.23

SchellGEM è un browser di file e cartelle che si installa in Windows9x sotto forma di menu contestuali. In aggiunta a questo fornisce anche delle funzioni di drag & drop. Dopo averlo installato, potete fare almeno tre cose:
1. Cliccare col tasto destro su una cartella, o sull'icona "Risorse del Computer" e selezionare la nuova voce "ShellGEM", dopodiché muovervi all'interno del vostro PC fino a raggiungere la cartella o il file che vi interessa, e quindi aprirla/o.
2. Spostare un file con il tasto DESTRO sopra una cartella o un'unità. Avrete tre nuove voci di menu che compariranno, ovvero "Move to Folder" (sposta nella cartella), "Copy to Folder" (copia nella cartella) e "Shortcut(s) to Folder" (crea un collegamento al/i file nella cartella).
3: Spostare un file .zip, .rar, .arj o .jar con il tasto DESTRO sopra una cartella o un unità. In aggiunta alle tre voci viste prima avrete anche "Extract to Folder" (estrae il contenuto dell'archivio nella cartella selezionata) e "Extract Here" (estrae l'archivio nella cartella corrente).

Notate che le opzioni elencate qui sopra vi permettono, oltre che di eseguire le operazioni selezionate nella cartella in cui avete draggato il file, anche di scegliere un'altra cartella qualsiasi del vostro hard disk in cui portarla a compimento. Una caratteristica che lo rende comodo e pratico è che quando vi spostate nell'hard disk e raggiungete una cartella che ne contiene altre al suo interno, il programma non mostrerà il contenuto della directory fino a quando non muovete il puntatore del mouse sulla piccola freccia a destra: in questo modo si evita di intasare accidentalmente lo schermo di elenchi di file (cosa che in menu avvio, per esempio, si rivela spesso deleteria).

WebZIP 2.61

• Cartella Win95\WebZIP 2.61

Trovate che un sito Web sia particolarmente interessante e volete vedervelo tutto da cima a fondo ma non avete il tempo e la voglia di stare connessi 3 ore per questo? Più semplicemente, preferireste farlo in un secondo momento? Potete, con WebZIP, scaricarlo tutto e consultarlo off-line più tardi. Questo programma, come vedrete dalle sue icone, è un vero e proprio ragno che si

SILVER DISK

ALIENS VS. PREDATOR

Ve l'avevo annunciato e finalmente è arrivato. Il demo di 'Alien vs. Predator', nel quale vestirete i panni (se così si può dire) delle due micidiali creature create da H.R. Giger, compare sui solchi argentei del Silver Disk e lascia il segno. Se infatti le due precedenti release nelle quali impersonavate sia il Predator che il Marine si erano comunque fatte piacere pur non presentando nulla di veramente originale, qui ci si trova di fronte a un dimostrativo che lascia esterrefatti per la sua velocità e per la sua originalità, dato che credo si tratti dell'unico arcade in soggettiva nel quale, qualora decidiate di essere un Alien, non avrete alcuna arma a disposizione ma dovrete arrivare al contatto fisico col vostro avversario. Ovvio, se volete qualcosa di più convenzionale potete sempre scegliere di stare dalla parte degli umani o dei cacciatori dello spazio, ma la possibilità di fare fuori la gente a morsi, artigliate e colpi di coda credo vada provata almeno una volta nella vita. Per questo motivo, andate nella directory \AVP_ALIEN e fate un bel doppio clic sul file **avp demo 3 - alien.exe**, che copierà quanto necessario sul vostro hard disk. I requisiti minimi di sistema sono un Pentium 200 con 32MB di RAM. Prima di passare ad altro, qualche piccolo consiglio: gli Aliens si arrampicano sui muri, tant'è che inizierete il livello in una zona dalla quale non potrete uscire se non vi affiderete a tale capacità; gli umani emettono una flebile luce azzurrognola quando siete in modalità normale ma li potete vedere ancora meglio quando vi mettete in caccia: anche in questo caso potrete passare da una modalità all'altra usando il giusto tasto (configurabile a vostro piacimento). Infine, com'è ovvio attendersi, non è il caso di andare in giro a cercare medikit: se volete recuperare un po' d'energie, quando volete uccidere un umano (meglio se disarmato), avvicinatevi più che potete e aspettate di vedere uscire la vostra seconda bocca, quindi attaccate col tasto primario e vedrete che anziché farlo fuori ad artigliate ve lo mangerete, con conseguente aumento della vostra salute.
Da ultimo, gli Aliens ci vedono bene al buio, gli umani no: fate fuori quindi tutti i generatori che doveste incontrare e anche le lampadine: ne trarrete indubbio vantaggio.

WILD METAL COUNTRY

Come già scritto nel corso dello speciale dedicato alla Gremlin, WMC è un gioco abbastanza semplice nel quale piloterete dei carro armati ispirati nella loro forma a degli animali, coi quali dovrete andare in giro a distruggere i vostri nemici. Sviluppato e prodotto dai DMA Design, Wild Metal Country entra di diritto nella schiera degli arcade e si propone a voi con un dimostrativo che troverete incluso all'interno della directory \WMC del vol. 61 (nome file: **setup.exe**). In esso, il vostro scopo primario sarà quello di raccogliere dei cosiddetti "power core" sparsi per lo schermo, dei contenitori di energia dai vari colori. Prendetene uno per ogni tipo e avrete passato il livello. I comandi sono abbastanza semplici. Guardando il tastierino numerico, con '5' e '2' controllate il lato sinistro del vostro mezzo, mentre con '6' e '3' quello destro; col tasto 'Invio' (sempre del tastierino) attiverete il freno a mano.
Per quanto riguarda la torretta, con 'A' ed 'S' la sposterete a sinistra e destra, mentre con la barra spaziatrice alzerete il cannone in modo da aumentare l'alzo dell'arma. Da ultimo, col tasto CTRL sinistro lascerete dietro di voi delle simpaticissime mine. Segnalo infine che sul campo di gioco sono presenti anche degli elicotteri, che vi aiuteranno a girarvi dal lato giusto qualora vi ribaltiate. Occhio però a non fare gli sgargianti sparandogli addosso o chiamandoli troppo spesso, altrimenti vi ignoreranno. Chiudo coi requisiti di sistema, che prevedono come configurazione minima un Pentium 166 con 32MB di RAM e come consigliata un Pentium 200 con 64MB di RAM e scheda accelerata.

GRUNTZ

L'aggettivo che più trovo appropriato per questo puzzle game della Microids è simpatico. In esso dovrete infatti comandare i vostri Gruntz, delle grassocce creaturine che rischiano di farsi davvero male a meno che non riusciate a comandarle come si deve. Il dimostrativo, contenuto all'interno della cartella Gruntz del vol. 60, come ormai è tradizione vi porrà di fronte a un tutorial che vi insegnerà, passo dopo passo, tutti i meccanismi del gioco, che se all'inizio può apparire finanche troppo semplice, a lungo andare finirà col sollecitare i vostri neuroni. Trattandosi di un gioco bidimensionale, i requisiti di sistema sono decisamente contenuti. Altro non credo vi sia da dire...

muove con agilità aracnidea nella grande rete mondiale. Tramite esso potrete scaricare tutti i siti che volete e replicarli fedelmente sul vostro computer, per poi vederli con calma col vostro browser di fiducia. La velocità di download di un sito è garantita dal fatto che il programma scarica fino a 16 pagine o immagini contemporaneamente in parallelo, facendovi risparmiare tempo e denaro (che, con la Telecom, tendono a fare corpo unico). Una volta impossessativi delle pagine Web che vi interessano potete salvarle in una cartella del vostro computer o salvarle direttamente come file compresso in formato .zip: anche in questo modo il sito rimane completamente consultabile all'interno del programma. WebZIP supporta sia Netscape Communicator che Internet Explorer, e userà il browser di default nel caso li abbiate installati entrambi. Se invece volete usare il browser interno di WebZIP dovrete necessariamente avere Internet Explorer 3.0 o superiore.

XTheme Manager 2.2

• Cartella Win95\XTheme Manager 2.2

Windows9x offre all'utente la possibilità di personalizzare a fondo l'aspetto del sistema operativo grazie ai temi del desktop: essi sono una raccolta di suoni, icone, colori, cursori, immagini di fondo, impostazioni dei caratteri, dimensioni delle finestre e salvaschermo. Tutte queste cose possono essere modificate manualmente dal Pannello di Controllo e dalle proprietà del Desktop, ma un tema raccoglie in un unico file tutte le informazioni elencate sopra, in modo da velocizzare e rendere immediatamente disponibili i cambiamenti. Di temi disponibili ce ne sono parecchi: tra file su Internet, temi sul Silver Disk in sezioni apposite, temi mandati da voi lettori mensilmente nell'angolo e-mail, trovare qualcosa che soddisfi i propri gusti è davvero semplice. Per installare tali modifiche nel sistema le alternative sono tre: agire singolarmente su ogni voce nel Pannello di Controllo, comprare e utilizzare Plus! di Microsoft (che è un prodotto commerciale) o avvalersi di un programma analogo, ma shareware, come XTheme Manager. Questo prodotto offre le stesse funzionalità del pacchetto Microsoft (anche i miglioramenti visuali per il desktop!) citato sopra, ma con molte aggiunte e migliorie.

BrowserMaster 2.01

• Cartella Win95\BrowserMaster 2.01

Vi sottoporrò una questione, amici, che immagino essere comune a molti di voi, dato che aumentano ogni giorno di numero coloro che (tra lettori e redattori) si occupano di gestire dei siti Web a livello più o meno amatoriale. Lavorando con dei monitor piuttosto grandicelli è inevitabile sfruttare la maggior area di lavoro possibile, fruendo di risoluzioni elevate (io uso la lussuosissima 1152x864x16bit!!). Ora, se questo è giusto, comodo e sacrosanto, porta spesso a degli errori di valutazione e di impaginazione delle pagine Web realizzate, perché poi le si testano col browser che apre una finestra a quella medesima risoluzione: il problema sorge quando si deve fare i conti col fatto che la maggior parte degli utenti utilizza invece (soprattutto a casa) dei normali 14' o 15', tipicamente impostati a 800x600 a 256 colori. La finestra più piccola o il minor numero di colori portano spesso a non far vedere i link che ci interessano, a nascondere quello che vorremmo fosse visibile istantaneamente, a dover far scorrere lo schermo agli utenti, ecc. Qual è il problema, direte voi: basta modificare la risoluzione dello schermo e la profondità di colore (e per fortuna le ultime versioni di Windows9x lo possono fare dinamicamente senza dover riavviare il PC) ed eseguire i test con la nuova risoluzione. Certo, è un modo come un altro, ma non certo agevole e pratico, dato che comunque si dove tornare poi alla normale risoluzione per lavorare. Senza contare poi il problema delle icone che, se disposte sul lato destro del monitor, si sballano alla grande. Ecco allora venire in nostro soccorso BrowserMaster, che, con una trovata che definire uovo di Colombo sarebbe riduttivo, risolve elegantemente il problema. Si tratta di un applicativo molto piccolo, discreto e non invasivo che permette di eseguire il test del vostro sito senza agire direttamente sulle impostazioni del monitor. Quello che fa, banalmente, è ridimensionare la finestra del browser alla risoluzione che preferite, lasciando inalterato il resto del sistema. Operazione che si può anche fare a mano, ma comunque in maniera approssimativa.

CpuIdle 5.3c

• Cartella Win95\CpuIdle 5.3

Eccoci, anche per questo mese, alla parte più 'rischiosa' del Silver Disk, ovvero i programmi dedicati a chi fa dell'overclock una delle proprie ragioni di vita. Cpuldle, del caro amico Andreas Goetz, è uno dei più famosi e riusciti programmi che si occupano di mantenere bassa la temperatura del processore, ed è giunto alla nuova versione 5.3, che qui trovate. Ma di cosa stiamo parlando, esattamente? Questo tipo di software svolge una funzione molto semplice, ovverosia far eseguire al processore l'istruzione HLT quando questo non è impegnato, e cioè mentre il sistema sta, per esempio, accedendo al CD o alla scheda sonora. L'istruzione HLT di fatto 'spegne' la CPU che può quindi dissipare il calore accumulato fino a quel momento. Dovete infatti sapere che i microprocessori sono composti di transistori e resistenze, e quando sono sottoposti a una mole elevata di lavoro tendono a surriscaldarsi: l'eccessivo calore può portare a malfunzionamenti del sistema (errata

CASA DOLCE CASA

STARSHOT

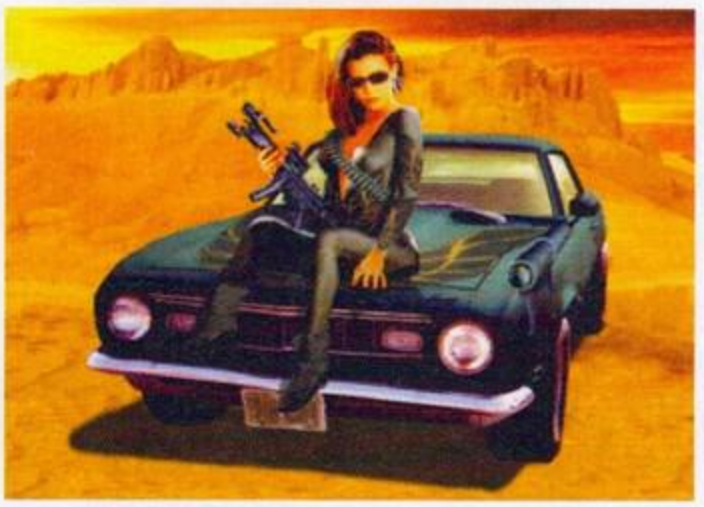
Contenuto all'interno della cartella \STARSHOT del vol. 61, Starshot della Infogrames è forse la vera rivelazione di questo mese: dimensioni compattissime (neanche 12MB), grafica tridimensionale, veloce e coloratissimo, il platform game in questione è una piacevolissima sorpresa. Di default dovrebbe partire in 800x600, ma qualora il vostro PC non fosse sufficientemente pompato, potete sempre scalare verso risoluzioni più consone. Per il resto, non c'è molto da dire: Starshot è giocabile sia da tastiera che col joystick e man mano che troverete i vari bonus appariranno dei testi che vi spiegheranno a cosa servano e come utilizzarli. Nient'altro. Cliccate quindi due volte sul file starshot.exe, aspettate che i file si installino sul vostro hard disk e catapultatevi immediatamente in quel paradiso marziano dove le vacanze non sono certo mai noiose. I requisiti minimi di sistema si attestano attorno a un Pentium 166 con 32MB di RAM e scheda grafica compatibile con le Direct3D.

TANKTICS

Alla Gremlin continuano tutti a dirmi che dei due, quello più bello è Wild Metal Country, ma io resto convinto dell'idea che dei prossimi giochi targati DMA, Tanktics sia quello più riuscito. Come tutti i titoli della Digital Image Design, in Tanktics dovrete usare abilmente sia i vostri riflessi che le vostre capacità tattiche. Nello specifico, vestirete i panni di una specie di preistorico pterodattilo il cui compito sarà quello di raccogliere risorse, buttarle nell'imbuto al centro di un'enorme rotellona di legno e aspettare che vengano prodotti i pezzi dei carro armati che andranno poi assemblati al fine di formare un esercito di 'tank', pronto dapprima a difendere la propria base e quindi a conquistare il mondo! Il gioco è veramente vasto e dispone, seppure in inglese, di un tutorial davvero esauriente che vi invito a consultare per evitare di perdervi il bello di questo Tanktics. Ciononostante, un paio di dritte: le rotellone di legno che usate per la produzione dei pezzi, possono essere accelerate buttandoci su una pecora (mi raccomando, non nell'imbuto!). Questa però dopo un po' si stancherà, per cui dovrete prenderla, buttarla in una speciale pozza ristoratrice e quindi rimetterla a lavorare. Le pecore nere sono contagiose e vanno uccise: per farlo, sollevate i massi e fateglieli cadere in testa. I carri armati vanno assemblati disponendo nell'ordine: cingoli, motore, arma e radar. In alcuni casi potrete anche sovrapporre più armi, creando dei formidabili mezzi di distruzione. Col tasto destro del mouse sollevate i pezzi da terra e assemblate i vostri mezzi corazzati, con quello sinistro cliccate invece sui carri armati e li dirigete dove volete. Le casse che trovate sparse per lo schermo contengono materiale sufficiente a sfornare almeno 10 pezzi. Per raccogliere, cliccate su un panzer, quindi cliccate sulla cassa e, quando il vostro mezzo l'avrà raccolta (ogni carro ne potrà trainare fino a tre), avvicinatevi alla rotellona quel tanto che basta perché la cassa venga automaticamente attirata nell'imbuto. I vari tipi di cingoli che troverete o che produrrete saranno adatti a diverse superfici: occhio quindi a mandare sempre il carro armato giusto sul terreno appropriato o lo perderete. Da ultimo, passando su determinati interruttori toglierete lo scudo che protegge le torri di vedetta nemiche ed entrerete in possesso di bonus che, una volta raccolti, potrete lasciar cadere sulla testa del carro armato che volete potenziare. Ci sarebbe altro da dire ma lo spazio è tiranno: una volta di più, giocatevi il tutorial, che vi conviene. Il demo di Tanktics lo trovate all'interno della cartella \TANKTICS del vol. 61 (nome file: setup.exe).

ROAD WARS

Pubblicato dalla Phenom Productions e prodotto dalla Intense Entertainment, RW è un gioco di corse ambientato in un futuro neanche troppo prossimo in cui è molto famoso uno sport di nome appunto Road Wars. In esso, macchine armate fino ai denti si affrontano su circuiti abbastanza impegnativi a suon di sportellate, cannonate, colpi di mitra e chi più ne ha, più ne metta. Le vetture sono abbastanza simili a quelle dei giorni nostri, scelta questa che personalmente ho apprezzato, mentre non mi ha entusiasmato particolarmente il loro controllo, non preciso e comunque non immediato. Al di là di queste opinioni personali, segnalo comunque i requisiti minimi di sistema, che prevedono un Pentium 166 con 32MB di RAM, e quelli raccomandati, che invece prevedono un Pentium 200 con 64MB di RAM e scheda grafica accelerata compatibile con le Direct3D. Prima di passare ad altro, segnalo che mentre stavo chiudendo il CD è apparso su Internet un fantomatico patch per far funzionare il dimostrativo anche sotto Windows95. Avendo io installato Win98 ovviamente non ho avuto problemi di sorta, ma tenete presente che qualora voi aveste installato ancora la vecchia versione del sistema operativo per eccellenza di Bill Gates, non dovrete far altro che andare nella directory \PATCH\ROAD WARS, scompattare in una cartella di vostra scelta il file rwarspatch.zip e quindi lanciare il comando setup.exe. Ah, quasi dimenticavo: il demo del gioco lo trovate all'interno della cartella \ROAD WARS del vol. 61 e per installarlo basterà lanciare il file setup.exe.



interpretazione dei segnali di tensione, per esempio, che in parole spicce significa confondere gli zeri con gli uni) e una sua intrinseca instabilità. Chi overclocca un processore lo spinge oltre il suo valore nominale, e questo significa farlo lavorare oltre la soglia per la quale è stato progettato; il discorso fatto in precedenza sul surriscaldamento della CPU trova qui la sua ottimale piattaforma. Raffreddare il chip è quindi importante se si decide di 'pompare' la propria CPU, e a volte una ventola adeguata e potente (magari accoppiata a della pasta al silicone) non basta. Cpuidle svolge il compito di lanciare l'istruzione HLT quando il processore non è impegnato, e si disabilita quando viene generata un'istruzione che richiede l'intervento del cuore pulsante del vostro sistema. In altri sistemi operativi come OS/2, Linux o Windows NT questo compito è svolto dal sistema medesimo, mentre questo non avviene in Windows9x.

Scitech GLDirect 1.01

• Cartella Win95\GLDirect 1.01

SciTech GLDirect è un'utility sviluppata dagli stessi responsabili del prezioso (almeno fino a qualche tempo fa) Display Doctor, che permette ai giochi e alle applicazioni scritte per OpenGL di funzionare perfettamente utilizzando le API grafiche di Microsoft, le Direct3D 6.0. Questo sia in emulazione software che con l'accelerazione hardware (se supportata dalla vostra scheda). In molti casi infatti gli sviluppatori delle schede grafiche non scrivono i driver OpenGL per i loro prodotti, data la maggior facilità a programmare con le API Microsoft. Oppure, nel caso di prodotti vecchiotti il supporto non è più possibile, mentre non esiste sul mercato una sola scheda video non compatibile con le DirectX. In altre parole questo significa che se non avete una scheda compatibile OpenGL (o i driver appositi, come nel caso delle Voodoo) potrete comunque giocare a Unreal e simili senza patema alcuno: ovviamente, nel caso in cui la vostra scheda grafica non supporti nativamente le D3D 6.0 e quindi non si avvantaggi dell'accelerazione hardware, l'emulazione via software delle Direct3D influenzerà la velocità e la fluidità del gioco, a meno di non disporre di un processore molto potente e di una buona quantità di memoria volatile.

Go!Zilla 3.3

• Cartella Win95\Go!Zilla 3.3

Un bel client FTP che fa concorrenza a GetRight! Il nome la dice lunga sulle ambizioni dei programmatori, che sono andati a scomodare (quasi) il più grosso e famoso mostro del cinema per trovare un nome adatto al loro programma. Andiamo a esaminare più da vicino di che cosa si tratta: analogamente al programma della HeadLight Software, ci troviamo per le mani un gestore di download, che permette di scaricare dalla rete più file in fasi successive, eliminando il problema di browser che bombano, connessioni che cadono e simili (la famosa funzione di "Resume"). La peculiarità maggiore del programma sta nel poter dividere i file che scaricate in differenti categorie, assegnando a ognuna di esse una directory precisa, una priorità, una serie di estensioni che le competono, e così via. L'uso del programma è molto semplice: esso intercetta i clic dei vostri browser, siano essi Netscape Communicator che Microsoft Explorer che Mosaic, e se si tratta di file (archivi, filmati, eseguibili e tutte le estensioni che volete) subentra al posto loro, liberandoli dal compito (che palesemente non sono in grado di svolgere) di scaricare il file. È stata implementata anche la funzione di FTPSearch: il programma lancia una query ai motori di ricerca dedicati (come ftpsearch.lycos.com) e cerca i mirror dei file che state scaricando; se ne trova, allora aggiunge il loro indirizzo a quello da cui avete lanciato il download del file, in modo che se la connessione al server iniziale si rivelasse troppo lenta possiate provare su un computer più vicino o più veloce. Segnalo come ultima feature del programma quella di calcolare in background i tempi di risposta di ogni mirror del file, in modo da utilizzare sempre quello più veloce, e senza per questo compromettere l'integrità del file.

PolyView 3.20

• Cartella Win95\Polyview 3.20

Un programma di grafica e fotoritocco poco conosciuto ma decisamente interessante, amici miei: le feature più interessanti sono: il supporto per un vasto numero di formati grafici, tra cui BMP, GIF, JPEG, PCX, Photo-CD, PNG, SGI, TARGA e TIFF; un sofisticato tool di creazione di GIF animate; supporto dei driver TWAIN per l'acquisizione di immagini da scanner e da fotocamere digitali; slide-show a schermo intero e in finestra, completamente personalizzabile; un gran numero di effetti di manipolazione di immagini e filtri; thumbnail e album per la gestione e la catalogazione delle immagini presenti sul proprio hard disk; piena compatibilità con le funzioni drag & drop di Windows9x; conversione batch del formato delle immagini e creazione guidata di thumbnail per le proprie pagine Web. E vediamo più in dettaglio le singole funzioni del programma.

PowerTweak 1.04

• Cartella Win95\PowerTweak 1.04

Un bel programmino indolore per migliorare le performance, inevitabilmente in declino, dei nostri sistemi Windows9x! L'installazione è particolarmente semplice e indolore. Come avrete modo di vedere, essa è relativa alla versione 1.03: perché allora si parla di

SILVER DISK

SIM CITY 3000

Contenuto all'interno della directory \SIM CITY 3000 è installabile facendo doppio clic sul file **setup.exe** che troverete nella sottodirectory \SIM CITY 3000\SETUP\ITALIAN, il gioco della Maxis non credo abbia bisogno di particolari presentazioni. Si tratta di un manageriale/strategico in cui dovrete vestire i panni di un sindaco che vuole creare la città più ricca e potente del mondo. Rispetto ai precedenti episodi la grafica è più colorata e dettagliata, si potranno ora stringere accordi commerciali con le città confinanti e, nel complesso, ci saranno un po' di più variabili rispetto a Sim City 2000. Siccome il dimostrativo che vi propongo questo mese è dotato di un esaurientissimo tutorial in italiano, che lo SvaVoni ha già recensito la versione finale il mese scorso e che si tratta di un titolo incredibilmente complesso che non ha senso che stia qui a spiegarvi, una volta di più, prima di gettarvi a testa bassa nella mischia, giocatevi il tutorial e improvvisatevi sindaci. Chissà mai che un giorno non compaia su qualche settimanale una foto che vi ritrae in mutande! (ok, questa forse non la capiranno tutti, però ci voleva proprio)

GOODIES

Mese ricco di novità, questo, e che avrebbe potuto essere molto più appagante se al posto di 2 CD avessi avuto a disposizione un DVD! La cartella \GOODIES presente nel vol. 61, infatti, nella sua interezza si aggirava attorno ai 200MB, ma com'è ovvio è stato necessario operare qualche taglio. Il primo a essere posposto al mese prossimo, lo dico subito, è il molto richiesto (ma voluminoso) filmato di Duke Nukem Forever, realizzato quando ancora questo gioco usava l'engine di Quake 2 (salvo poi passare a quello di Unreal). Siccome non ha nulla a che vedere con quella che sarà la versione finale, avevo pensato di non includere questo file MPEG, ma poiché continuate a chiedermelo, aspettatevelo per il mese prossimo. Altri tagli si sono resi necessari, ma non ho voglia di dirveli, quantomeno per stuzzicare un po' la vostra curiosità. Ma concentriamoci ora su quello che troverete nei Goodies di questo mese. Innanzitutto ci saranno i wallpaper di Kingpin e di Giants, quindi troverete tre file .AVI grazie ai quali potrete vedere i modelli delle macchine presenti nel prossimo Midnight GT della Rage Software (\GOODIES\MIDNIGHT GT), poi un altro video di Quake 3 Arena il giorno della presentazione americana del Pentium III (\GOODIES\QUAKE ARENA), il filmato in formato Real Time (occhio quindi che se non l'avete installato non potrete vedere niente) di Wheel of Time, interessantissimo ibrido tra uno shooter 3D in prima persona e uno strategico alla Dungeon Keeper (\GOODIES\WHEEL OF TIME) e, infine, nella cartella \GOODIES\PSX 2, i primi file video in formato MPEG di quelli che dovrebbero essere i giochi per l'ormai imminente PlayStation 2. C'è chi giura che quelle che vedrete sono sequenze di gioco calcolate dalla console in tempo reale, chi invece afferma che più probabilmente si tratta di intro molto ben realizzate. Come al solito, probabilmente la verità starà nel mezzo, ma certo è che viste le premesse, ora di un anno sarà interessante vedere a che punto saranno arrivati nel frattempo i giochi per PC dotati di Pentium III e Voodoo 3.

DEVIL'S COVENANT

Finalmente ci siamo, amici! Dopo mesi e mesi di attesa ho finalmente l'onore di presentare, in edizione esclusiva per TGM, Devil's Covenant, un film realizzato con Quake! Esistono molti gruppi di persone (o Clan) che si dilettano a realizzare film e brevi spezzoni con il motore di Quake. La peculiarità di questo film è l'approccio davvero professionale del Clan Phantasm, capitanato dall'amico Eric 'Starfury' Bakutis: un gruppo di appassionati e adoratori dello sparatutto id, che si è studiato il QuakeC e ha dato origine a ben due ore e dieci minuti di vero cinema.
La storia, sebbene non originalissima, saprà regalarci emozioni e colpi di scena; la vicenda inizia in un sito archeologico sul pianeta Tyre 3, del Cluster Andromeda: qui troviamo un vecchio archeologo intento nella traduzione di antichissimi glifi, scortato da due marine dello spazio. Ad un certo punto il trio viene raggiunto da misteriose creature infernali, capitanate da un non meglio identificato Sith, un demonio dagli occhi rossi e dalla voce melliflua (e non poteva essere altrimenti); prima di eliminare senza pietà i poveri terrestri egli ci dice che quelle iscrizioni sono state scritte da lui stesso centinaia di anni fa.
Da qui prende l'avvio una vicenda piuttosto intrigata, che vede protagonisti due gruppi di pirati informatici, mercenari delle informazioni: il primo è composto dal coraggioso Drifter e la sua ragazza Angel, dotata di misteriosi poteri magici; il secondo è costituito da Sassy, la sorella di Drifter, dat-runner senza scrupoli, Mack, il temerario combattente al fianco di Sassy e Grimjack, l'Ogre dal passato oscuro. Riusciranno i cinque a superare le prove che il perfido Sith ha preparato per loro? I demoni più cattivi non sono quelli che attaccano la Terra, ma quelli che ci portiamo dentro... Ognuno ha i suoi, e i Prescelti dovranno riuscire a sconfiggerli prima dello scontro finale con Sith.
Per assistere alla visione del film premunitevi di avere installato la versione completa di Quake, e possibilmente di GLQuake, che consente di vedere il film con la vostra scheda acceleratrice; create una cartella \DC all'interno di quella del gioco, decompattate al suo interno il file **"Devil's Covenant Install.zip"** e lanciate, uno alla volta, i singoli file batch che vi trovate dentro, in ordine numerico progressivo. Per ulteriori informazioni, ragguagli e chiarimenti, rimando al file di testo incluso nella cartella del Silver Disk, oltre che alla sceneggiatura COMPLETA e tradotta in ITALIANO solo per voi! Se avete problemi contattatemi senza indugio: keiserxol@galactica.it

Claudio Todeschini

1.04? Semplice: perché dopo aver lanciato e chiuso con successo il file **install.exe** dovrete lanciare **pt104upd.exe**, che esegue il patch della 1.03 e la aggiorna alla 1.04. Esauriti questi convenevoli, veniamo al programma vero e proprio: si tratta di una piccola applicazione che rileva il vostro processore, il chipset della vostra scheda madre e dell'eventuale scheda acceleratrice, e ne aggiusta alcuni parametri per ottenere risultati migliori di quelli standard. Una volta cliccato sul link di Powertweak (ne troverete uno anche in Esecuzione Automatica, in modo che le modifiche e le migliorie siano implementate a ogni avvio del PC) vedrete una schermata con una linguetta per ogni componente rilevato dall'utility, ed esattamente Information, Processor Generic, Pentium Pro/II, 3Dfx/Voodoo e Chipset.

Sonique 0.75

• Cartella Win95\Sonique 0.75

Sempre alla ricerca di riproduttori di MP3, lo standard musicale che ormai sta entrando nelle case di tutti (articoli di giornali, speciali alla televisione...), questo mese vi propongo Sonique, un programma davvero bello e intrigante, seppur non ricchissimo di opzioni, che si propone come valida alternativa al riproduttore multimediale di Windows: i formati supportati sono infatti .mpg, .mp2, .mp3, .wav, .mod, .xm, .it, .s3m, oltre alle playlist di WinAMP e le tracce audio. L'unica cosa da segnalare durante l'installazione è la richiesta di utilizzare come lettore CD predefinito proprio Sonique. Quello che maggiormente colpisce (e inizialmente disorienta) di questo programma è l'aspetto grafico, davvero intrigante e ottimamente realizzato: la finestra principale è costituita da tre circonferenze sovrapposte, all'interno delle quali trovate i comandi di riproduzione e di controllo dell'esecuzione del brano: in basso i tasti di next e previous track, di pause e di stop; al centro potete leggere le informazioni del brano in esecuzione (titolo, tempo, ecc.); sulla destra ci sono i controlli del volume e del pitch, mentre a sinistra trovate i tasti di shuffle (per far eseguire in ordine casuale i brani di un CD o di una playlist), di repeat e di eject (load file). La circonferenza in alto visualizza il plug-in grafico corrente, e portando il cursore al suo interno potrete cambiarlo con i quattro predefiniti; più in alto trovate quattro tasti azzurri: il primo minimizza il programma, mentre l'ultimo lo chiude. Ma non è finita qui! Esistono altre due interfacce del programma: potete passare dall'una all'altra cliccando sulle frecce in alto e in basso che trovate vicino ai tasti di chiusura del programma: una è davvero ridotta all'essenziale, e si tratta di una piccola barra orizzontale con i comandi di riproduzione e poco altro. L'altra è più che altro un vero e proprio pannello di controllo, da cui si può accedere a tutte le opzioni del programma.

Turbo Browser 98

• Cartella Win95\Turbo Browser 98

Ecco un allegro concorrente all'Explorer di Windows95 a opera della Pacific Gold Coast Corp. L'Explorer è il nome vero di Gestione Risorse, ovverosia quel comodo visualizzatore del contenuto dei vostri hard disk che ha sostituito il vecchio File Manager di Windows 3.11. Ebbene, Turbo Browser riprende l'idea dell'Explorer e la eleva all'ennesima potenza, offrendo le stesse potenzialità del browser Microsoft e aggiungendo alcune interessanti e potenti feature. Le novità di questa nuova versione sono molte, e tutte degne di menzione. Innanzitutto è stato aggiunto il supporto ai file HTML, con una preview nativa del loro contenuto grazie alle estensioni ActiveX; i file possono essere visti nel formato nativo, in quello ASCII e in binario; è stata aggiunta la possibilità di vedere i file contenuti in cache, nel Cestino e negli attach di posta elettronica. Le opzioni di gestione degli archivi sono state notevolmente migliorate, e ora è possibile anche lo spanning del file su più dischetti, oltre alle consuete opzioni di compressione, decompressione e criptaggio. L'editor di testo built-in riconosce i documenti HTML e ne evidenzia il codice con colori differenti, oltre a consentire di intervenire sulla pagina modificandola, salvandola ecc. L'interfaccia è stata rivista, e ora può essere anche 'flottante' sullo schermo.

WinSettings 97

• Cartella Win95\WinSettings 97

WinSettings è un simpatico programma per Windows9x che permette di accedere a molti dei parametri "nascosti" del sistema, soprattutto per quel che riguarda il desktop, e di modificarli a piacimento senza per questo essere degli "smanettoni". Dopo averlo installato e lanciato, esso si posizionerà nell'icona del Systray di Windows: cliccando due volte col tasto sinistro si avrà accesso alle opzioni del programma, mentre cliccando col tasto destro si accederà alle sue principali funzioni.

Winzip 7.0 SR-1

• Cartella \Win95\WinZIP 7.0 SR-1

Winzip è IL decompattatore più famoso del mondo, universalmente riconosciuto come gestore ideale di file compressi. Istruzioni di installazione: lanciate **setup.exe**, scegliete il path (consiglio l'Express setup se non sapete dove mettere le mani) e via! Questa versione è la Service Release 1 della già presentata 7.0, e propone un engine di compressione ulteriormente migliorato e molte feature veramente belle, che potrete scoprire leggendo le istruzioni dall'interfaccia grafica.

END

gioca on line con: http://gamezone.uol.it

UNION GAME ZONE

nella dimensione del divertimento

La più grande catena italiana di games.

Oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!

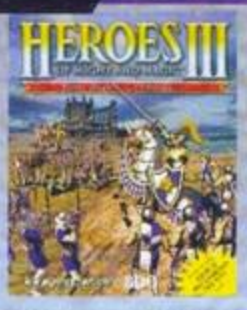
EVENTO DEL MESE

RESIDENT EVIL 2

Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese (ricevendo un fantastico omaggio!)

ANTEPRIME DEL MESE

Heavy Gear II



Heroes III

Tonic Trouble

Toca Touring 2

Venite a giocare in anteprima!

NOVITÀ HARDWARE DEL MESE

Saitek

Volante R4 Force Wheel

Saitek

Joystick X36-3

SideWinder Force Feedback Wheel

Microsoft

SideWinder Freestyle Pro

VANTAGGI UNION

Da noi ogni **12** giochi **1** in OMAGGIO

Richiedi la card

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*

VIENI A RITIRARE LA 1ª RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATUITA

* salvo esaurimento scorte

PER SAPERE GLI INDIRIZZI DEI NEGOZI UNION GAME ZONE TELEFONA A:

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

3D PLANET

LEADER Qualità Interattiva

CTO S.p.A.

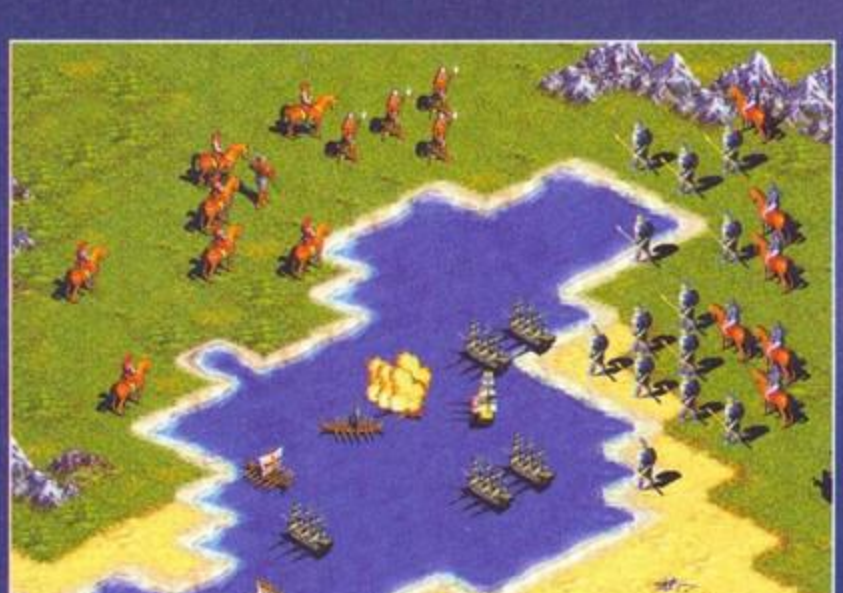
HALIFAX

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

L'EVOLUZIONE DELLA CIVILTA'

DELPI

4000 B.C. 3300 B.C. 2600 B.C.



COMANDA, DIFENDI, E CONQUISTA

Comanda potentissime armate e prendi ogni decisione d'ordine sociale, economico e politico. Disponi oltre 65 dettagliatissime unità, usa 7000 anni di armamenti e più di 100 innovazioni tecnologiche.

COLONIZZA IL PIANETA E NON SOLO

Ritraccia il cammino del genere umano attraverso il globo. Costruisci colonie nello spazio orbitale e aggiungi velocità al tuo arsenale. Scopri e fai incetta di vaste risorse oceaniche per costruire immensi imperi sottomarini.

ACTIVISION.

2300 A.D. 3000 A.D.

La Nuova Generazione Del Più Grande Gioco Di Strategia Di Tutti I Tempi.

CIVILIZATION®

CALL TO POWER™

NUOVE CARATTERISTICHE

Nuovissime strategie, armamenti non convenzionali compresi · Più unità, palazzi e tecnologie · Nuovi e vastissimi regni: Spazio e Mare

Animazione totale, hi-res, 16-bit · Interfaccia innovativa a risposta immediata · Opzioni di controllo e diplomazia migliorate

Costruttore di scenari · Funzione multiplayer in internet e LAN · Nuovissime meraviglie con effetti cinematografici mozzafiato

PC CD-ROM

www.activision.com

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva

Civilization: Call To Power © 1999 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call To Power is a trademark of Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 Hasbro Interactive, Inc. (successor to MicroProse, Inc.). MICROPROSE and CIVILIZATION are U.S. registered trademarks of Hasbro or its affiliates. This product is made and sold under license from Hasbro Interactive. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

NEWS

LA APPLE SENTE LA FORZA

Il lato oscuro di Internet? In occasione del rilascio dell'attesissimo secondo trailer di "Episode One: The Pahtnom Menace", il primo episodio della nuova saga di Star Wars che uscirà negli USA il 19 maggio, la Lucas si è affidata ad Apple e al suo Quicktime, rilasciando ufficialmente il trailer non solo sul proprio dominio dedicato (www.starwars.com) , ma anche tramite il sito della mela. Pare che la decisione di rendere disponibile il trailer in questo formato sia derivata dalle preferenze degli utenti, che dopo il rilascio del primo trailer, mesi fa, avevano decretato la versione QuickTime come la migliore. Lucas, che è molto attento alla qualità con cui vengono mostrate le sue opere, ha seguito il consiglio. Non è la prima volta che la Apple si spinge nel mondo della fantascienza: chi ha visto "Independence Day" ricorderà che il laptop con cui veniva installato il virus nella nave aliena era proprio un Mac. Inoltre, con questa mossa, Apple ha ribadito la sua supremazia, almeno in questo caso, su formati come RealVideo e Windows Media Player (anche se chi non aveva Quicktime installato doveva sorbirsi 6MB di download supplementare, da aggiungere agli oltre 20 del trailer). Pare che, combinando i due server ufficiali, siano stati oltre un milione i download nelle sole 24 dal lancio. Si tratta dell'ultimo trailer prima della distribuzione ufficiale del film; la sua durata è di circa 2 minuti e 30 secondi, e il contenuto comincia a rivelare qualche particolare in più sulla trama. Noi aspettiamo trepidanti: l'uscita nelle sale Italiane dovrebbe avvenire tra settembre e ottobre.

PLAYSTATION 2: È UFFICIALE

La Sony ha gettato la maschera: all'inizio di marzo è stata annunciata ufficialmente la nuova PlayStation, che si preannuncia piuttosto impressionante in quanto a potenza e versatilità, e che sarà compatibile verso il basso con l'attuale PSX, grazie all'inclusione di una CPU identica a quella corrente. Ecco le specifiche tecniche di base della nuova macchina:
CPU:
128 Bit "Emotion Engine"
Frequenza Clock di Sistema 300 MHz
Cache Memory Instruction: 16KB, Data: 8KB + 16KB (ScrP)
RAM 32MB
Decoder MPEG2
Grafica:
"Graphics Synthesizer"
Frequenza di Clock 150MHz
75 Milioni di poligoni al secondo
Audio:
Numero di voci ADPCM: 48ch
Frequenza di campionamento 44.1 KHz or 48 KHz
Interfaccia di tipo IEEE1394, Universal Serial Bus (USB)
Comunicazione via PC-Card (PCMCIA)
Unità CD-ROM e DVD-ROM
Sembra interessante... la nuova PSX (di cui ancora non si conosce il nome) uscirà probabilmente già alla fine dell'anno in Giappone.
In occasione dell'annuncio, Sony ha anche programmato una riorganizzazione interna che coinvolge proprio la SCEI, la divisione PlayStation della compagnia. Finora essa era in parte controllata da Sony Corp e da Sony Music: ora diventerà invece una sussidiaria a tutti gli effetti. Questo cambiamento conferma l'importanza del settore giochi all'interno della società, un settore che rappresenta ora una delle quattro aree di mercato fondamentali per il gigante dell'elettronica.

ANCHE DRAKAN VA IN LICENZA

Dopo la id e la Epic, che con i loro engine di Quake II e Unreal hanno lanciato un nuovo modello di mercato, anche la Surreal entra nella bagarre con Riot, l'engine che sta alla base del gioco Drakan (in uscita per la Psygnosis, e molto promettente). A giudicare da quanto si è visto finora di Drakan, questo motore grafico ha qualità da vendere e introduce notevoli innovazioni in fase di animazione dei personaggi, che sono calcolati anche in base alle loro strutture ossee. Inoltre, Riot consente di applicare diverse animazioni in contemporanea allo stesso personaggio, così che questo può, ad esempio, raccogliere un oggetto mentre punta un'arma verso un nemico. L'offerta è stata lanciata, vedremo chi per primo si farà avanti.

IL GRANDE FRATELLO ENTRA NEL CHIP?

La polemica è scoppiata ancora prima dell'uscita del Pentium III: pare che la Intel abbia introdotto nel

CRONACHE DI BRITANNIA(diario di Ultima Online, capitolo XIII)

Come noterete appena avrete il tempo di guardare le Cronache versione CD, anche questo mese abbiamo elaborato un paio di novità: l'Araldo, ossia la posta dei lettori, e la Leggenda, ossia il racconto più bello e più emozionante tra quelli pubblicati. Entrambe ci sembrano un simpatico modo per coinvolgervi sempre di più nella realizzazione delle Cronache, motivo per cui v'invito sin d'ora a leggere di cosa si tratta nelle apposite sezioni del sito.
Come al solito, localizzate la cartella \CRONACHE DI BRITANNIA e lanciate il file Cronache n.4.htm. Se non avete installato i font da noi utilizzati (Black Chancery, Canuth e Celticmd non sono font di sistema), nella pagina di apertura cliccate sui loro nomi e scaricate l'apposito archivio. Se non sapete come installarli, o se il sito vi dà qualche problema, cliccate su "Consigli per la visualizzazione". Non vi anticipo altro, a parte una precisazione: gli ex-Guardiani della Sacra Ankh, che evidentemente hanno le idee confuse, dopo essere rinati come Italian Impact Division si sono già fusi con la TDN, altra gilda di Chesapeake, creando la Legio Arcana (members.exploit.it/legioarcana). Nel sito li troverete ancora come Italian Impact Division. Altre due gilde sono state interpellate, ma sia i Quo Vadis che la Satanic Guild hanno rifiutato l'accordo.
Rick dei QV, nel dirmelo, esprimeva grande soddisfazione per la patch che allunga i tempi di recupero per gli assassini: attualmente ci vogliono 8 ore di gioco per tornare blu, e quindi l'operazione è relativamente facile. Con la patch le ore diventano 40! Fare il PK blu, dunque, diventa molto più difficile, almeno se non si è esperti del gioco.
In un periodo di ricambio generazionale (mi sono scomparsi sotto gli occhi Magius, Jordan, Kappa e Olokaust), ecco un mito che ritorna: Lord Ash! Il Duke di Britannia è rimasto coinvolto in una sorta di invasione piratesca a Trinsic. La città era percorsa dai razziatori, ma insieme con altri giocatori sono riusciti a riprendere il controllo della situazione. In foto vedete lo scontro. Gli invasori superstiti sono scappati a Buccaneer's Den, ma Ash, ben sapendo che in quel luogo si sarebbe esposto alle nefandezze dei PK, ha preferito non partecipare all'inseguimento: meglio poco onore ma sulla tua bocca, che moltissimo onore... sulla tua lapide!

L'invasione è stata una prova effettuata su Catskills. I problemi sono di non poco conto, visto che le guardie comandate dal computer devono tralasciare i mostri e gli scontri in cui sono coinvolti, ma devono continuare a vigilare sugli edifici e sul comportamento dei giocatori. Dovesse riscontrare il successo sperato, l'idea sarà estesa agli altri server.
Pato, ormai ricco a forza di estrarre minerali nelle fertili lande di T2A e rivenderli a caro prezzo nella 'vecchia' Britannia, mi ha comunicato la scoperta di una mistica torre con dentro una ankh del sacrificio (visibile in foto).
Anche Macchia Nera ha fotografato un posto interessante: il Serpent Pillar, doppiato via nave. Non pubblico un altro paio di sue foto, che documentano la possibilità, entrando da una porta segreta nella prigione di Yew, di arrivare a un faro. Proseguendo si può incontrare qualche simpatico mostriciattolo...
Il capitolo si chiude con l'annuncio di un nuovo server italiano. Stavolta, però, l'accesso non è aperto a tutti, bensì solo agli iscritti all'associazione che ne è proprietaria. Come è stato detto da più parti, si tratta di un passo azzardato. Il server non ufficiale, finora assimilabile a una specie di pubblicità per UO, diventa ora un mezzo attraverso il quale si riscuotono denari in forma d'iscrizione. Se non è lucro questo, poco ci manca... Capiamo benissimo che gli sviluppatori vogliano solo crearsi uno shard per giocare in compagnia, ma quando si fanno operazioni non ufficiali, bisogna stare attenti a come ci si muove. Soprattutto per non danneggiare la comunità dei giocatori, i quali, in caso di intervento della casa madre, potrebbero perdere tutti i server non ufficiali. Non solo quello a pagamento.

Ametraal di Trinsic (aka Alessandro La Spada)

COME ON LET'S 'TORSO' TWIST AGAIN!

Una delle mosse in assoluto più utili e più divertenti allo stesso tempo in MechWarrior 2 era proprio quella del torso twist, ovvero la rotazione della parte alta del mech svincolata dalle gambe: in questo modo era possibile sparare a tutti quelli che osavano farsi vedere nel mirino mantenendo costante la direzione del moto, e senza quindi doversi dirigere verso di loro.
Probabilmente sono un po' arrugginito, ma l'annuncio dell'imminente uscita di MechWarrior 3 mi ha fatto tornare un certo qual prurito alle mani... Credo di aver già parlato delle vicissitudini legali legate alla FASA, l'Activision ecc., onde per cui non perderò ulteriore tempo in quisquilie. Sappiate invece che il nuovo titolo della saga dei robot guerrieri sarà pubblicato dalla Microprose e sviluppato dalla Zipper Interactive, già autrice di Recoil, e previsto per il 28 maggio di quest'anno (quando si dice banfare...).
La storia, per chi ne capisce qualcosa o è appassionato della serie, prende spunto dalle ultime vicende della saga di BattleTech, "Twilight Of The Clans", e narra degli avvenimenti successivi alla sconfitta del Clan Smoke Jaguar. Per tutti gli altri, me compreso, una dettagliata conoscenza dei fatti precedenti al gioco non è affatto necessaria per godersi in pieno questo titolo, che comunque sviluppa una storia autonoma, scritta tra l'altro insieme a uno degli stessi autori della serie originale di BattleTech. Ci saranno quattro modalità differenti di gioco: Istant Action, che vi proietterà immediatamente nel vivo di uno scontro a fuoco senza perdere tempo in "inutili" pianificazioni strategico/tattiche; Training, ovvero una serie di missioni di addestramento e allenamento, essenziali per padroneggiare alla meglio i comandi del vostro mech; Campaign, la classica serie di missioni non lineari guidate da un obiettivo finale; Multiplayer, per il gioco su rete locale o globale, in modalità cooperativa o deathmatch. I robottoni giganti saranno una ventina, equipaggiati con trenta armi di potenza variabile, dal semplice e poco efficace mitragliatore al sempre gradito nuker atomico. Come già visto nelle precedenti puntate, l'uso indiscriminato delle armi porterà a un pernicioso surriscaldamento della vostra corazza, oltre che dell'arma stessa, che vi renderà inoffensivi per tutto il tempo necessario a raffreddare nuovamente il mech: alcune delle missioni di training vi aiuteranno proprio a familiarizzare con questo problema. Una delle caratteristiche che genera maggior interesse attorno a questo titolo è, finalmente, la sensazione di assoluta GRANDEZZA dei mech, che non sono mai stati così grossi, pesanti e indelicati (praticamente la storia della mia vita): potrete schiacciare edifici e veicoli che vi si parano davanti come fossero noccioline, lasciare crepe nell'asfalto quando correte... Insomma, una bestia da settanta tonnellate che si muove non passa certo inosservata!
Graficamente la Zipper ce la sta mettendo tutta per sfornare un titolo all'altezza delle aspettative: a parte le tracce lasciate dai mech al loro passaggio, le inevitabili luci dinamiche, le ombre e le esplosioni calcolate in tempo reale, il loro GameZ Engine fornirà una realistica interazione delle armi col terreno, che lasceranno segni diversi anche a seconda della loro forza. Tutto il gioco sarà scalabile: i mech sono costituiti da circa 500 poligoni, ma il loro numero diminuirà dinamicamente, a seconda della potenza del PC usato e a seconda dell'affollamento di mech su schermo. La scalabilità è un bel concetto, ma la giocabilità di questi tempi fa a pugni con le seppur annunciate versioni software: preparatevi un bel PII, tanta RAM e una bella scheda acceleratrice, date retta a me.

MechCiccio

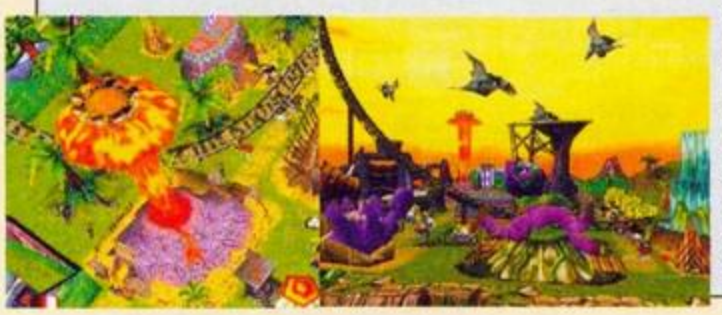
ANCORA GUERRA NEI CIELI

Quando si programma un simulatore di volo, le opzioni sono due: la prima è mettersi a lavorare come la Microprose e cercare di sfornare un prodotto "totale" come Falcon 4.0 (magari con un numero minore di bachi), soddisfacendo le esigenze dei puristi che desiderano studiarsi a memoria un manuale da 400 pagine e impiegare 20 minuti per decollare; la seconda alternativa è sacrificare un po' di realismo in favore di una maggiore elasticità nel gioco e un'impronta più marcatamente arcade. Il dibattito su quale dei due approcci sia migliore non ha ovviamente alcuno scopo se non quello di alimentare discussioni puramente accademiche: o amate un tipo di simulatore o un altro, non ci sono vie di mezzo. Io, dal canto mio, preferisco di gran lunga il secondo approccio (non sono abbastanza paziente), ed è quindi con sommo gaudio che vado a parlarvi del seguito del simulatore di volo che più volte mi ha visto protagonista, a casa mia e del Gaburri, di strepitose missioni cooperative con l'amico Red Falcon Vincenzo: sto parlando ovviamente di F22 Lightning III della Novalogic, previsto per questo autunno. Allineato ai nuovi standard del volo simulato su computer, anche questa nuova versione offrirà un cockpit virtuale perfettamente interattivo e in grado di fornire in tempo reale tutte le informazioni di cui un pilota ha bisogno, oltre che nuovi HUD (Head Up Display) presi di peso dal prototipo dell'F-22 Raptor. Il gioco in modalità single player offrirà svariate campagne composte da singole missioni dinamiche, l'esito delle quali condizionerà quindi le successive. Gli ambienti di gioco saranno come sempre i punti caldi del mondo, ovvero l'Indonesia, il Chad, l'Iraq e altre regioni in Medio Oriente e in Africa. Le unità contro cui combattere, siano esse aeree o di superficie, saranno più di ottanta, e comprenderanno l'EF2000, l'EA-6B e molti aerei sovietici. Il motore grafico, abbandonato definitivamente il Voxel, sarà completamente poligonale e offrirà, per la prima volta nella serie F-22 Lightning, ambienti in cui il tempo scorre davvero (sole che sorge e tutte quelle cose lì) e condizioni meteo variabili. Di particolare interesse è il multiplayer che fornirà, con il servizio NovaWorld, arene in cui fino a 120 piloti potranno combattere tra di loro, anche con giochi diversi: chi possiede MiG-29 Fulcrum potrà tranquillamente collegarsi e sfidare i possessori di F-16 o F-22 III senza problemi di alcun genere. Un'altra interessante feature di NovaWorld è il sistema Voice-Over-Net, che consente ai piloti di scambiarsi messaggi vocali: in questo modo non sarà necessario coordinare le pattuglie senza distogliere le mani dai comandi dell'aereo.

Claudio KeiserBaron

MAMMA, MI COMPRI LO ZUCCHERO FILATO?

Su questo numero di TGM dovreste trovare la preview (o recensione, non so... I ribaltoni redazionali dell'ultima ora si sprecano, nei frenetici giorni che precedono la chiusura del numero) di Roller Coaster Tycoon, il divertente manageriale di Chris Sawyer ambientato nei luna park, in grado di risvegliare il mai sopito bimbo che è in ognuno di noi; se la vostra vita senziente non è cominciata un paio di settimane fa, dovreste sapere che il titolo che più da vicino lo ricorda è Theme Park, pubblicato dalla Bullfrog un paio di anni fa, che è riuscito a vendere qualcosa come due milioni di copie in tutto il mondo. Se siete appassionati di questo genere di giochi e siete in particolare legati alla serie "Theme", allora gioirete nell'apprendere che tra qualche mese sarà possibile accaparrarsi una copia di Theme Park 2, attualmente in fase di sviluppo presso gli uffici della RanaToro. Lo scopo principale del gioco è creare dal nulla, partendo dal solo terreno spoglio, un parco di divertimenti colorato, chiassoso ed eccitante in grado di attirare ogni giorno migliaia di bambini desiderosi di investire nel vostro lavoro le proprie mancette settimanali. Il giocatore avrà a disposizione decine e decine di opzioni con cui fare i conti, a partire dalle singole attrazioni da posizionare in luoghi strategici, passando per le necessarie infrastrutture (come bagni e panchine), fino alla gestione del personale da assumere. Arricchiscono il titolo le statistiche economiche, sempre da tenere sotto controllo per decidere sugli investimenti e i prestiti, le valutazioni espresse dai singoli visitatori per capire dove migliorarsi, ecc. ecc. In piena tradizione Bullfrog, grande spazio è lasciato all'umorismo e al dettaglio (che si nota anche nelle singole animazioni dei visitatori del parco). In questo nuovo capitolo della serie sarà possibile creare parchi a tema, ovvero ambienti che offrano una serie di attrazioni e strutture legate a un ben preciso contesto: Regno Perduto, Spazio, Fantasy e Halloween. La grafica del gioco è stata rinnovata completamente, pur mantenendo il feeling e l'aspetto di un cartone animato: essa presenta ora un nuovo motore 3D, che permetterà ai giocatori di muoversi liberamente all'interno del parco, svincolandoli dalla visuale isometrica che, fino a oggi, ha caratterizzato questo tipo di giochi. La novità, tra l'altro, consente anche di mettersi nei panni di un singolo visitatore: potrete così osservare il mondo con i suoi occhi e, soprattutto, provare in prima persona le attrazioni che avete costruito. Un'altra simpatica feature del gioco è il poter mettere in rete, in un'area apposita del sito della Bullfrog, il vostro parco: così facendo potrete condividere con tutto il mondo la vostra fantasia e scaricare sul PC di casa quella altrui.



Claudio Lo Svelto

PIÙ GRANDE BALDUR'S GATE

Da quando quelli della Bioware hanno messo in giro la voce di una possibile espansione per Baldur's Gate, il popolo videoludico ha cominciato a chiedere se si trattava di Baldur's Gate 2, se c'erano nuove magie, se veniva rimosso il limite di PX, quante erano le nuove locazioni, la data di uscita... Subissati di domande, i nostri hanno pubblicato una FAQ, la quale fa piacere anche a me, visto che molti lettori, giustamente, non essendoci dichiarazioni ufficiali si sono rivolti a noi per avere maggiori informazioni.
Il punto di partenza, già noto, è che non si tratta di Baldur's Gate 2, bensì di un data disk. Denominato 'Tales of the Sword Coast', andrà installato direttamente sopra l'installazione attuale di BG e, apportando un po' di modifiche, renderà disponibili 4 nuove locazioni (tra cui un'isola). Vi sembrano poche? A detta dei programmatori, la loro complessità garantisce circa 20 ore aggiuntive di gioco. Quindi, se non lo giocate come degli assatanati, vi durerà una decina di giorni. Tenete presente che Tales va solo a ingrandire il mondo di BG, quindi tutto il resto rimarrà invariato: potrete salvare a Beregost nel mezzo del quarto capitolo, installare il data disk, ricaricare la posizione e trovarvi sulla mappa le nuove quattro aree. Saranno disponibili finché non affronterete il cattivo finale, dopodiché il gioco finirà come al solito. Saranno introdotti una ventina di nuovi incantesimi del quarto e quinto livello, un sacco di nuovi oggetti e alcuni nuovi mostri. L'experience cap salirà, per consentirvi di raggiungere l'ottavo/nono livello nella maggior parte delle classi. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, le modifiche saranno abbastanza limitate. In pratica sono stati implementati i suggerimenti più intelligenti, tra quelli mandati dai giocatori: ridurre il numero dei quick weapon slot, aumentare la velocità dei proiettili, consentire ai personaggi di uscire dal raggio degli incantesimi (ad esempio scappare da una palla di fuoco mentre sta esplodendo, un gesto atletico molto avventuroso...).
L'installazione occuperà circa 50 Megabyte e non modificherà i requisiti hardware minimi. In multiplayer, però, sarà necessario che tutti abbiano l'espansione, visto che il codice del gioco, se ne è privo, risulterà leggermente differente (come in UO Second Age).
A questo punto manca solo la data. Ve la dico? Va bene: entro due mesi.

Alessandro 'RPG' La Spada

nuovo chip una funzione in grado di trasmettere il proprio numero di serie tramite Internet, fornendo così un facile mezzo di identificazione dell'utente. La reazione della comunità digitale è stata piuttosto negative e sono persino sorti gruppi telematici che incitavano gli utenti a boicottare la nuova CPU. Intel ha introdotto questa possibilità soprattutto nell'ottica del commercio elettronico, visto che una chiara identificazione dell'acquirente renderebbe più sicure le transizioni di dati e di informazioni personali, anche relative a pagamenti online. Il cattivo responso del pubblico ha comunque forzato la compagnia a sviluppare immediatamente un programma in grado di disattivare permanentemente la funzione e a dichiarare di averla disabilitata in via definitiva sui chip di nuova produzione. Neppure questo è bastato a coloro che temevano per la propria privacy, che prospettano uno scenario in cui le compagnie possono liberamente fare commercio di informazioni "riservate" e addirittura possono arrivare a richiedere l'abilitazione della funzione per concedere l'accesso ai propri siti. I più agguerriti tra i detrattori hanno messo in piedi un sito web, in cui al famoso logo "Intel Inside" è stata rimpiazzata la scritta con una più inquietante "Big Brother Inside"; costoro hanno persino intimato la Intel a distruggere i chip già prodotti. Ma, come dice il proverbio, piove sul bagnato: nuove fonti assicurano che questo meccanismo sia presente in tutti i processori Intel costruiti con il processo a 0.25 micron: in pratica, anche tutti i Pentium II, Celeron inclusi, con l'unica eccezione del Tillamook. La Intel, incalzata su questa rivelazione, ha dichiarato che "un prototipo di questa circuiteria è stato incluso in alcuni PII e celeron, a fini di testing". Ma non è finita: altre notizie dicono che Windows 2000 necessiterà di un simile "riconoscimento" dell'utente, poiché per utilizzarlo bisognerà effettuare continui pagamenti "rateali" alla Microsoft. Questa caratteristica rende peraltro assolutamente obbligatoria la registrazione online del prodotto, che finora è sempre stata a discrezione dell'utente, anche nel rispetto della sua privacy. Si tratta di notizie che non possono trovare conferme ufficiali, quindi vi raccomandiamo di prenderle con beneficio di inventario, ma il Grande Fratello di Orwell non fatica e venirci in mente.

AMD SI LANCIA VERSO I 450MHZ

AMD ha annunciato l'introduzione del processore AMD-K6-2 a 450-MHz con tecnologia 3DNow! Questa nuova e veloce versione del processore AMD-K6-2 assicura una combinazione di livello superiore tra prezzo e prestazioni di sistema, allineandosi alle velocità di clock offerte dalle versioni più potenti del processore Pentium II di Intel. Il processore AMD-K6-2/450 è utilizzato nei nuovi sistemi desktop per il mercato consumer Aptiva 520, annunciati da IBM proprio oggi. "Il processore AMD-K6-2 a 450-MHz assicura agli utilizzatori le stesse velocità di clock dal nostro concorrente, garantendo però delle esperienze tridimensionali superiori grazie alla tecnologia 3DNow!," ha dichiarato S. Atiq Raza, co-chief operating officer e chief technical officer AMD. " Riproduzioni grafiche e immagini più realistiche, con suoni e video di qualità da grande schermo sono ora disponibili in un processore a 450MHz."
"Inserendo nella nostra linea di PC consumer Aptiva il processore AMD-K6-2 più veloce oggi disponibile, siamo in grado di proporre ai nostri clienti delle capacità grafiche 3D e delle prestazioni all'avanguardia," ha dichiarato Brian Connors, general manager IBM Consumer Systems. "Il nostro obiettivo è di sviluppare dei PC capaci di adattarsi allo stile di vita dei consumatori, soprattutto in un mondo che, grazie a Internet, è sempre più interconnesso. L'introduzione di questa nuova linea di processori AMD contribuisce a migliorare la nostra abilità nell'offrire uno spettro sempre più ampio di prodotti destinati a indirizzare tali esigenze."

E' L'ORA DI EXPLORER 5

Disponibile per il donwload gratuito dal 18 marzo, Internet Explorer è uscito per la prima volta in versioni multiple, per i sistemi operativi Windows 98, Windows 95, Windows NT 3.51, Windows NT 4.0, Windows 3.1, Sun Solaris e HP-UX. Microsoft Internet Explorer 5 è stato localizzato in 10 lingue per il momento del lancio e altre in altre 16 lingue nelle settimane successive. Internet Explorer 5 è stato inoltre reso disponibile ai produttori di PC, che potranno preinstallarlo sui loro computer, mentre tutti gli utenti di Windows 98 potranno effettuare il download dal sito Windows Update. "L'interesse dimostrato dagli utenti per la versione preliminare di Internet Explorer 5 ha superato ogni nostra aspettativa", commenta con entusiasmo Glauco Ferrari, Direttore della Divisione Platform e Application di Microsoft in Italia. "Basti pensare che i download

NEXT

NEWS

della versione beta di Internet Explorer 5 hanno raggiunto una quota oltre tre volte superiore a quella corrispondente registrata per Internet Explorer 4.0. Con il nuovo browser, che semplifica la ricerca sul web e ne rende più intuitivo l'utilizzo, gli utenti potranno davvero risparmiare tempo e lavorare in modo più produttivo ". Chi stava già utilizzando la versione beta di Internet Explorer 5 pare abbia sperimentato significativi miglioramenti in fase di esplorazione del Web. In una recente inchiesta effettuata da Microsoft, oltre il 93% degli intervistati hanno espresso la loro soddisfazione per la semplicità delle funzionalità incluse nella nuova versione del browser, giudicandole molto utili e adatte per rispondere alle esigenze quotidiane durante l'esplorazione del Web. Centinaia di attività comuni, come la ricerca, l'esplorazione, l'organizzazione e l'accesso alle informazioni - indipendentemente dalla loro localizzazione - sono state semplificate e automatizzate per migliorare l'esperienza complessiva di utilizzo offerta dal nuovo browser.
L'indirizzo per il download è il seguente:
http://www.microsoft.com/italy/windows/ie/.

L'E-COMMERCE SECONDO MICROSOFT

L'e-commerce è un settore in forte espansione e le statistiche già preannunciano che il commercio online diventerà prioritario per le aziende entro i prossimi dieci anni. Se la IBM è da tempo in prima linea per la promozione di servizi relativi a questo settore, Microsoft si lancia con decisione solo ora, presentando la propria strategia per permettere a imprese e consumatori di semplificare l'esecuzione delle transazioni commerciali su Internet. L'iniziativa risponde a una serie di esigenze del business aziendale, dal direct marketing e direct selling all'auto-approvvigionamento della forza lavoro fino alla gestione della catena del valore. Nell'occasione Microsoft ha presentato Microsoft BizTalk, un nuovo linguaggio standard per il commercio elettronico. In particolare, Microsoft ha annunciato l'ottimizzazione della propria piattaforma per l'e-commerce (Microsoft Commerce Platform) grazie a tre nuovi strumenti: Microsoft Commerce Server, il prossimo aggiornamento di Microsoft Site Server Commerce Edition 3.0, Microsoft BizTalk Server, che fornirà gli strumenti e i servizi necessari per migliorare il modo in cui le aziende condividono i dati e Microsoft Small Business Commerce Services. Inoltre, Microsoft ha annunciato l'intenzione di creare un mercato aperto su MSN grazie all'ampliamento dei servizi offerti, all'acquisizione di CompareNet, e a Microsoft Passport, che contribuirà a migliorare l'esperienza di acquisto on line dei consumatori. "Con Internet, il modo di condurre gli affari è definitivamente cambiato", ha dichiarato Bill Gates, Chairman e CEO di Microsoft. "Crediamo che questi nuovi strumenti possano aprire finalmente a tutti l'opportunità del commercio elettronico. Per lanciarsi in questo nuovo settore, infatti, non è necessario avere alle spalle una grande società, un marchio famoso o un'azienda con grandi disponibilità finanziarie, ma soltanto strumenti efficaci e facilmente accessibili e la possibilità di lavorare su grandi volumi". Microsoft ha presentato i piani di espansione della diffusa piattaforma commerciale, che si basano su Microsoft Commerce Server, su Small Business Commerce Services - che consentirà anche alle piccole aziende di creare rapidamente siti Web, promuovere i propri prodotti e servizi ed effettuare vendite on line - nonché su Microsoft BizTalk Server. Il supporto del linguaggio BizTalk a tutti questi prodotti consentirà una solida integrazione tra i nuovi servizi promozionali su MSN, rendendo più facilmente raggiungibili target qualificati di consumatori su Internet. Microsoft BizTalk è infatti una nuova infrastruttura per l'e-commerce che semplificherà l'esecuzione delle transazioni, l'integrazione delle applicazioni e lo scambio dei dati. Fornendo un vocabolario software condiviso da tutte le piattaforme tecnologiche, BizTalk accelererà notevolmente il processo di diffusione del commercio elettronico. La nuova infrastruttura sarà supportata in modo nativo nei prodotti e nei servizi commerciali di Microsoft e nelle future versioni del sistema operativo Microsoft Windows e delle applicazioni Microsoft Office e BackOffice.

WINDOWS 98, NONOSTANTE TUTTO

Che vi piaccia o no, Windows 98 è stato il software più venduto del 1998. Il volume delle vendite del sistema operativo realizzato in Nord America durante le ultime festività natalizie ha toccato i 3 milioni di unità - includendo sia le licenze di aggiornamento che le versioni preinstallate sui nuovi PC. Si tratta di un record mai raggiunto dalle precedenti versioni di Windows durante questo periodo dell'anno. Solo sul

MP3, UN CASO PER PERRY MASON

Continua l'odissea del formato MP3. Dopo le vicissitudini della Diamond e la RIAA raccontate sul numero di gennaio (e sulle quali torneremo appena avremo aggiornamenti degni di nota), un'altra famosa società sta vivendo il suo travaglio giudiziario: la Nullsoft, produttrice del famoso WinAMP. Dovete infatti sapere che il motore di decodifica del formato MP3 di nome AMP (al quale si è ispirata la Nullsoft per dare il nome al proprio riproduttore) è stato scritto e sviluppato dalla PlayMedia Systems, una società di sviluppo che, ovviamente, ne possiede i diritti. La Playmedia accusa la Nullsoft di includere nel proprio riproduttore il codice di AMP, senza detenerne i diritti o pagare le relative

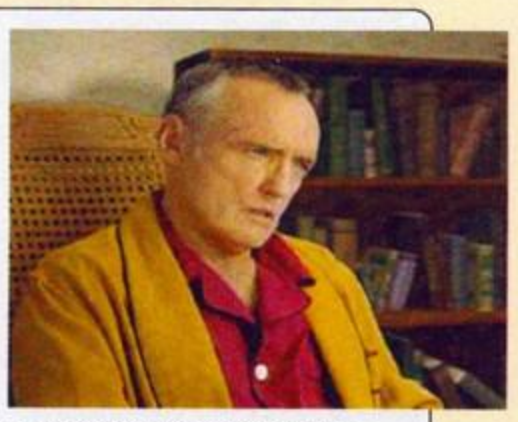
royalty al proprietario: per questo ha chiesto alla Nullsoft un risarcimento della modesta cifra di 20 milioni di dollari oltre che un'ingiunzione permanente (che però non so cosa comporti di fatto - se qualche studente di legge mi può aiutare in tal senso gliene sarei molto grato). Questo, tra l'altro, risponde alla domanda che molti lettori mi pongono di continuo circa l'assenza, da un paio di mesi a questa parte, del caro WinAMP dai nostri Silver Disk, e che continuerà a non esserci fino a quando la situazione non sarà chiarita per bene. Prima di pubblicare questa notizia ho però voluto attendere, per onestà di informazione, la contromossa di Nullsoft, che non si è fatta attendere troppo: essa respinge tutte le accuse, sostenendo di aver utilizzato effettivamente il motore AMP fino al mese di giugno del 1998, pagando fino ad allora la regolare licenza al suo sviluppatore, il signor Tomislav Uzelac, presidente di Playmedia. Nelle versioni successive a quella data il codice è stato sostituto integralmente con uno proprietario sviluppato dalla Nullsoft, che da allora si è ritenuta giustamente svincolata da ogni obbligo economico nei confronti della PlayMedia. La casa produttrice di WinAMP ha girato la frittata, facendo causa a sua volta a PlayMedia e chiedendo il risarcimento dei danni d'immagine provocati da questa vicenda legale. Attendiamo con ansia che la bagarre si risolva al più presto. Nel frattempo le vicissitudini legate al formato MP3 continuano e terranno banco ancora per molti mesi a venire. Divenuto ormai uno standard a cui nessuno intende (giustamente) rinunciare, la RIAA (Recording Industry Association of America, la stessa che ha fatto causa alla Diamond per il suo RIO) ha chiesto alla Secure Digital Music Interactive di sviluppare e scrivere delle specifiche (non si sa a quale livello) per garantire che il download delle canzoni da Internet sia assolutamente sicuro e i detentori del copyright non perdano denaro derivante dalle mancate royalty. Come piccola nota a margine, sappiate che la PlayMedia è uno dei promotori dell'iniziativa. Rimanete sintonizzati sulle Voci di Corridoio di TGM per aggiornamenti.

Claudio "Perry Mason"

FILMONI E FILMACCI

In questi mesi abbiamo parlato spesso del connubio tra videogioco e cinema, e di come sempre più di frequente capita che sia quest'ultimo a realizzare prodotti derivanti dal primo. La pellicola di Wing Commander è uscita proprio in questi giorni e, come da me anticipato ben due mesi fa, non pare essere questo gran che. Un buon incentivo per andare a vederla è che il trailer di Alien Vs. Predator (il gioco, non il film) sarà proiettato solo ed esclusivamente prima del film di Chris Roberts. Ma andiamo avanti con l'annuncio di ben altre tre

pellicole, tratte direttamente da videogiochi più o meno famosi, e di altre due ispirate ad altri settori di intrattenimento, ma che potrebbero comunque stuzzicarvi. Tutti i film di cui vi parlo hanno un budget compreso tra i 20 e i 50 milioni di dollari, sono prodotti dalla Threshold Entertainment (di proprietà di Larry Kasanoff) e distribuiti dalla Behaviour WorldWide di Mark Damon: se non le avete mai sentite nominare, non sentitevi soli. Vi basti tuttavia sapere che il già citato Kasanoff è il co-fondatore della Lightstorm Entertainment, famosa per aver prodotto pellicole del calibro di "True Lies" (e questo è bello), nonché la mente dietro l'operazione di franchise di Mortal Kombat (e questo non è bello). Ma veniamo ai film veri e propri: il primo è tratto da Duke Nukem, il famosissimo gioco della 3Drealms (di cui dovremmo poter giocare il quarto episodio quest'anno), sarà scritto dagli stessi autori del film di Tomb Raider (Brent Friedman e Rebecca Swanson) e sarà ovviamente un tripudio di miccette, tamarraggine e azione; speriamo almeno che sia Dolph Lundgren a interpretare il personaggio più raffinato della storia del videogioco... Il secondo lungometraggio è tratto invece dalla epica saga di Zork, vera colonna portante della storia del ludo elettronico, e avrà un'impostazione "dark" e romantica, in linea con i primi titoli della serie. Il terzo film in progetto è The Black Dahlia, già mediocre avventura interattiva con Dennis Hopper



e Teri Garr: se non costituisce grosso azzardo ritenere che gli stessi due attori avranno i ruoli principali nella pellicola, è lecito qualche dubbio sul nome del regista, che parrebbe essere David Fincher, autore già di Alien3, Seven e The Game. Tuttavia, se la voce che vede Luc Besson sulla poltrona di regista di Tomb Raider - The Movie non è stata ancora smentita, allora qualche speranza potrebbe davvero esserci. Le altre due pellicole riguardano un nuovo film su Conan e uno ispirato - pensate un po' - alle vicende di Dungeons & Dragons: quest'ultima in particolare vedrà il debutto alla regia di Courtney Solomon e sarà basata su una storia originale di Topper Lilien e Carroll. E scusate se è poco...

Claudio Mollica

EA SPORTS SI ALLARGA

Una notiziuola fresca fresca, dallo scarno contenuto informativo ma sufficiente a far venire l'acquolina in bocca a più di una persona: la divisione Sports della Electronic Arts, già responsabile di titoli di "poco conto" come FIFA99, NBA99, NHL99 e Superbike, si è accaparrata la licenza pluriennale sui diritti della FIA, ovvero la federazione internazionale che gestisce il campionato di Formula 1. Questo significa che nei prossimi anni vedranno la luce, sia per PC che per le varie Giocostazione e compagnia bella, un buon numero di giochi di corse su licenza marchiati EA Sports. E chissà che questa volta Jacques Villeneuve compaia col suo vero nome e non ci sia invece al suo posto un anonimo fantoccio chiamato Driver X... I termini finanziari dell'accordo non sono stati svelati, ma c'è da scommettere che un bel po' di spiccioli sono passati dalle ricche tasche di EA a quelle (già gonfie a dismisura) di Bernie Ecclestone e soci. Dopo il caos di questi ultimi anni, che ha visto Microprose, Acclaim e Ubisoft alla rincorsa della licenza ufficiale, finalmente la situazione sembra essersi stabilizzata, grazie anche alla superiorità economica del colosso di Redwood. Non ci si può certamente sbilanciare sulla qualità di un gioco del quale non si conosce neppure il nome (il primo che mi viene in mente è F1 99, e scusate l'audace volo di fantasia), ma i precedenti della casa possono solo far ben sperare per il futuro.

EA SPORTS

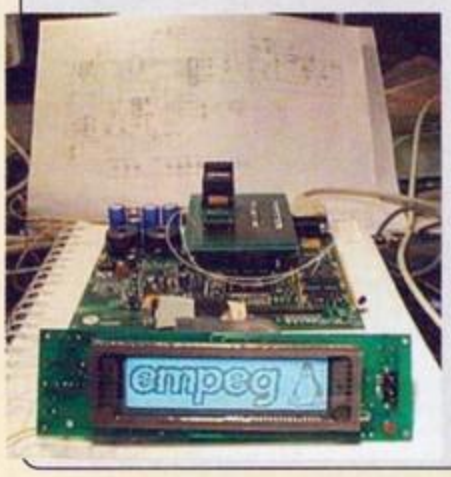
FIA™ FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Nient'altro da aggiungere, a parte la voce ufficiosa secondo cui l'Electronic Arts rilascerà il primo di questa importante serie di giochi alla fine di quest'anno.

Claudio Cavallino Ruspante

AUTORADIO MP3

Ancora novità per il formato MP3: questa volta riguardano gli automobilisti che, al pari del sottoscritto, non riescono a rinunciare all'autoradio neppure per andare dal panettiere, tragitto che almeno nel mio caso non porta via più di trenta secondi. La



Empeg, una società britannica piuttosto sconosciuta, dovrebbe mettere sul mercato entro la metà di questo mese il suo Empeg Car, il primo riproduttore di file in formato Mp3 per la macchina. Delle dimensioni di una comune autoradio, questo oggetto è già entrato prepotentemente nella mia infantile lista delle cose da chiedere a Babbo Natale per quest'anno. L'Empeg Car, di cui vedete un paio di foto nella sua versione pre-produzione, contiene al suo interno un sintonizzatore FM, un processore StrongARM da 200 MHz e una capacità di memorizzazione di 2.1 Gb: il cuore pulsante di tutto l'ambaradan è, per la gioia del Paolone, il sistema operativo Linux con il kernel versione 2.2. L'incredibile quantità di byte disponibili permetterà di memorizzare la bellezza di 35 ore di musica ininterrotta, pari circa a 7000 canzoni o 500 album, senza neppure dover ricorrere al poco pratico CD-Changer posteriore; sarà possibile riversare le canzoni dal proprio PC tramite cavo seriale o interfaccia USB. Il

software in dotazione, che permette il travaso di musica da PC a Empeg Car, consentirà anche di catalogare secondo i propri gusti le canzoni, organizzandole in playlist, sequenze di 'preferiti' e simili. Le prime versioni di Empeg Car costeranno la bellezza di 999 dollari e saranno fornite di cavi di interfaccia, software di comunicazione per Windows9x, display azzurro e capacità di memorizzazione di 2.1 Gb. In un futuro non troppo remoto verrà diversificata l'offerta, offrendo capacità maggiori e display di diverso colore.
Attendiamo con ansia le prime prove su strada (letteralmente!) anche se, visto l'andazzo della RIAA e delle major discografiche, c'è da giurare che la Empeg avrà le sue belle gatte da pelare.

Claudio Marantz

UNREAL CON CRAUTI E MAIONESE

Schnell! Afanti, pampini, fenite a sciocare! Dalla lontanizzima Cermania arrifa uno sparatutt' feramente tosto! <segue traduzione in italiano per favorire la comprensione del testo>. Quando mi sono trovato per le mani la press release di Skout sono rimasto piuttosto interdetto... Ma come! È scritta tutta in tedesco stretto! E io che pensavo che in questo lavoro la conoscenza della lingua inglese fosse più che sufficiente... Per fortuna mi è venuto in soccorso il caro amico Antonio, che con rara maestria e padronanza assoluta della lingua ha tradotto sapientemente il comunicato stampa, di modo che possa parlarvi brevemente di questo nuovo sparatutto, sviluppato nel paese della birra, dei crauti e di Schumacher. Il titolo è Skout, come ho già detto, ed è programmato dalla Soft Enterprises. La storia non brilla certo di originalità e racconta di un futuro lontano in cui un manipolo di eroi deve fronteggiare l'invasione del nostro pianeta da parte di un esercito alieno ed estremamente cattivo, capitanato dal perfido Cybernoid (lo stesso nome del fantastico sparatutto della Hewson che, ai tempi del Commodore 64, mi fece letteralmente impazzire!). In poche parole ci troviamo di fronte a un gioco che prende l'idea di DooM e la ricopre di una veste grafica più adeguata ai nostri giorni. Il motore del gioco è stato sviluppato interamente dalla casa teutonica e, solo per questo, merita il nostro rispetto. In un'epoca in cui tutti usano i motori grafici altrui per dar vita ai propri giochi, partire da zero e costruire un engine che non abbia paura di sfigurare con quelli della id e della Epic è impresa senza dubbio coraggiosa, a prescindere dai risultati, che peraltro parrebbero più che lusinghieri: si parla di luci dinamiche, ombre e riflessi calcolati in tempo reale, superfici curve e ottima gestione degli spazi aperti: il tutto, naturalmente, in TrueColor. Il gioco è scalabile: questo significa che si adatta alla potenza della macchina su cui gira, riducendo dove serve il numero di poligoni per non sacrificare eccessivamente il frame rate. I livelli di gioco saranno una ventina, pieni zeppi di mostri di ogni genere e stracolmi di armi

potentissime e devastanti. A spezzare il ritmo tra un massacro e l'altro ci saranno dei piccoli enigmi sparsi qua e là, interazioni con oggetti e compiti ben specifici da portare a termine (liberare ostaggi, disattivare un campo di forza, trovare le coordinate della base nemica, ecc., in pieno stile Quake2). Ad affiancare il nostro Skout nella sua missione ci sarà anche un drone da campo, una specie di bot che lo aiuterà negli scontri più cruenti e potrà essere mandato in giro per i livelli a svolgere missioni elementari (come in Descent 2, per intenderci). Non so voi, ma a me questo gioco intriga parecchio... Una specie di amarcord che rinverdisce i fasti del buon vecchio sparare senza pietà su tutto quello che si muove. Altro che Half-Life! Aspettate quanto prima ulteriori notizie (se non addirittura la recensione).

Claudio Putzerstofen & Antonio Bickmeyer!

TUTTI AI FORNELLI CON IL COMPUTER

La notizia ha stupito non poco: Microsoft ha di recente presentato alla stampa un nuovo programma chiamato "Microsoft Dining Services" che altro non è che una completissima guida alla cucina di tutto il mondo. Nel CD sono stipate migliaia e migliaia di ricette tipiche di tutti i paesi. Inoltre, sfruttando il collegamento a Internet, l'aspirante cuoco potrà scaricare quotidianamente un nuovo piatto dalla rete. Ogni piatto verrà presentato da un presentatore d'eccezione: Bill Gates in computer graphic. La sua figura è stata infatti

ricostruita in 3D, con tanto di giganteschi occhialoni, e vestita da chef. Per ogni piatto viene consigliata la bevanda più adatta: da un inaccessibile elenco di vini californiani fino a quell'ottimo frappuccino che, irreperibile in Italia, ha invaso le mense americane. Una nuova manovra della casa di Redmond per avvicinare al computer anche quel nocciolo duro di utenza refrattaria quali sono le casalinghe. Immediata la risposta di Apple con la prima versione di "iMaccaroni", un programma dallo scopo essenzialmente identico a quello di Microsoft per PC ma che sfrutta pesantemente le risorse del nuovo diffusissimo Mac casalingo: l'iMac. Di ogni piatto, infatti, oltre alla consueta fotografia verrà visualizzata sullo schermo anche una ricostruzione 3D del prelibato piatto che potrà essere quindi ruotato e ingrandito a piacimento (se nel Mac è presente una scheda 3D verrà automaticamente utilizzato il gourad shading per una migliore visualizzazione). Particolarmente divertenti, ancorchè inutili, sono i numerosi filmati QuickTime che vedono una gigantesca casalinga tipicamente

americana intenta a preparare i deliziosi piatti con l'ausilio di un nuovo PowerBook G3.
Per tutti e due i programmi, che per ora sono disponibili solamente in lingua inglese, è previsto il massiccio uso di sintesi vocale per la lettura automatica delle ricette. In questo modo voi, o vostra madre, potrete dedicarvi completamente ai fornelli mentre la suadente voce sintetica di una cuoca pin-up vi cullerà indicandovi le modalità di preparazione del piatto. Non stupirebbe, nel futuro remoto, un add-on dei programmi per poter sentire il profumo dei cibi. Non si sa mai. Buon appetito!

Massimo Triulzi

mercato italiano sono un milione le copie vendute dal lancio a oggi, mentre a livello mondiale Windows 98 ha raggiunto quota 25 milioni. Secondo PC Data, società specializzata in ricerche di mercato, la grande diffusione dei PC per uso domestico ha consentito a Windows 98 di affermarsi come il software più venduto del 1998. Questo risultato è stato favorito dalla costante riduzione dei prezzi dei PC, dei programmi software e delle periferiche, che ha convinto molti utenti all'acquisto di un PC, nella maggior parte dei casi per la prima volta. Anche le periferiche per Windows 98, in particolare i dispositivi che sfruttano il supporto nativo all'USB, continuano registrare incrementi di vendita. Per esempio, dopo il lancio di Windows 98, Xirlink, leader mondiale nel mercato dei CD video, ha registrato un aumento senza precedenti nella vendite della sua C-it PC Camera. Lucio Trocino, Marketing Manager della Divisione Info Products di Philips Italia, una delle prime società a investire in questa nuova tecnologia, si è dichiarato estremamente soddisfatto dell'andamento della propria gamma di periferiche USB, in particolare della propria PC Camera, le cui vendite sono ormai rappresentate all'80% dalla versione USB. La stessa Kodak Italia sottolinea come la tecnologia USB costituisca un importante elemento di differenziazione delle proprie macchine fotografiche digitali: "La tecnologia USB offre il vantaggio di una velocità decisamente superiore a quella offerta dalle porte seriali" commenta Luca Pulega, Responsabile Vendite Sud Europa della Divisione Digital and Applied Imaging. "Sin dal '97 le nostre telecamere sono esclusivamente USB. Noi abbiamo creduto nell'Universal Serial Bus quando il mercato non era ancora maturo e l'USB è diventato oggi il nostro standard di riferimento". Secondo l'USB Implementers Forum, a tutt'oggi sono già oltre 100 i dispositivi USB disponibili sul mercato, mentre sono oltre 300 le nuove periferiche USB che dovrebbero essere sviluppate nel corso del 1999.

LA EA VOLA CON SIM CITY E ALPHA CENTAURI

Con l'acquisizione dei pezzi pregiati della Virgin, la Eelectronic Arts è diventata una compagnia capace di fatturare più di 1 miliardo di dollari l'anno e, anche senza questa preziosa aggiunta, si conferma in estrema salute. SimCity 3000 e Sid Meier's Alpha Centauri, sono infatti al vertice delle vendite negli USA secondo i dati della PC Data. "La risposta che SimCity 3000 ha ottenuto dai fan è stata estremamente soddisfacente," ha dichiarato Luc Barthelet Direttore Generale di Maxis. "Ci siamo sforzati di creare un'esperienza coinvolgente capace di interessare sia i giocatori esperti che i principianti e ci siamo riusciti." "Ci sono sempre piaciuti i giochi che enfatizzano le creazioni e le scoperte ed è eccitante notare che il loro fascino è sempre più consolidato," ha dichiarato Sid Meier, Direttore e Presidente dello Sviluppo Creativo della FIRAXIS Games. "Con Alpha Centauri il nostro obiettivo era quello di ridefinire il genere creando un gioco di strategia di nuova generazione e siamo contenti per il grande consenso che sta ricevuto."

DIRECTX 6.1, L'ANNUNCIO UFFICIALE

E' l'ora dell'ufficialità per le nuove DirectX 6.1, che presto faranno capolino sui nostri PC (io intanto le ho già messe sul Silver Disk di questo mese... NdSS). Questa release include la prima versione dell'attesa Microsoft DirectMusic API e un supporto nativo per la famiglia di processori Intel Pentium III. "Con DirectX 6.1 facciamo un altro passo avanti nel nostro impegno a fornire tecnologie d'avanguardia sia agli sviluppatori di applicazioni in ambiente Windows, sia agli stessi utenti finali", dichiara Kevin Bachus, Product Manager di DirectX in Microsoft. "Con Direct Music, l'ultimo componente della famiglia DirectX, cambierà in modo radicale l'approccio alla creazione e alla riproduzione di musica sul PC". Ma vediamo come funziona: DirectMusic risolve le limitazioni tipiche del processo di riproduzione audio basato su MIDI (Musical Instrument Digital Interface) in ambiente Windows, fornendo servizi superiori per il timing, il supporto allo standard MIDI Manufacturers Association's Downloadable Sounds (DLS) per la sintesi "wavetable" e rendendo disponibile un sintetizzatore software integrato, che garantisce una riproduzione coerente e di elevata qualità su qualsiasi hardware. DirectMusic include inoltre una versione DLS dello standard sonoro SoundCanvas General MIDI, su licenza Roland, che consente ai compositori di sfruttare fra l'altro la tecnologia per il "riverbero" di Waves, la più ricca e sofisticata per qualità del suono. Rimuovendo le tradizionali restrizioni che ostacolavano la riproduzione MIDI su PC, DirectMusic apre la strada a un pieno utilizzo delle sue potenzialità da parte di compositori e sviluppatori. Include un kit innovativo di strumenti e tecnologie di alto livello che

NEWS

permette di creare partiture musicali secondo la volontà dell'utilizzatore. Utilizzando il tool DirectMusic Producer i compositori possono creare "palette" musicali personalizzate e interattive, stabilendo specifiche variazioni nelle esecuzioni musicali delle applicazioni software. Per esempio, l'intensità di un pezzo musicale in un gioco che utilizza DirectMusic può aumentare se il giocatore procede con abilità. Le DirectX 6.1 forniscono inoltre un supporto integrato alle API Direct3D per il processore Intel Pentium III. Quando Direct3D individua la presenza di un processore Pentium III, utilizza in modo trasparente le sue istruzioni per eseguire complesse funzioni di geometria tridimensionale. E' possibile l'aggiornamento a DirectX 6.1 anche utilizzando la funzione Windows Update di Windows 98.

APPLE, SODALIZIO JAVA

Si chiama MRJ 2.1 ed è la nuova release del software Java Virtual Machine (JVM) per Macintosh che - in base ai risultati dei benchmark CaffeineMark3 - incrementa di cinque volte le prestazioni di Java su Macintosh rispetto alla versione precedente. È possibile scaricare gratuitamente una copia di MRJ 2.1 dal sito internet di Apple all'inidirizzo www.apple.com. "Gli utenti si renderanno immediatamente conto del significativo incremento nelle performance di MRJ 2.1", ha dichiarato Avie Tevanian, Senior Vice President Software Engineering di Apple Computer. "MRJ, tra l'altro, è stato progettato appositamente per gestire normali applicazioni Java messe a punto da aziende quali Autodesk, Oracle, SCT e Zero G Software". MRJ 2.1, basato su Java Development Kit (JDK) 1.1.6 di Sun Microsystems, consente a tutti gli sviluppatori Macintosh di ampliare le potenzialità delle proprie applicazioni Java affiancandole alle più diffuse tecnologie Apple quali QuickTime e AppleScript. Tra le nuove funzionalità di MRJ 2.1: Il compilatore a elevate performance Java Just in Time (JIT) di Symantec, oltre a miglioramenti nelle performance grafiche, di imaging , di threading e di networking che rendono MRJ 2.1 fino a cinque volte più veloce rispetto alle versioni precedenti. Compatibilità con la versione 1.1.6 di JDK di Sun, offrendo nuove funzionalità Java alla piattaforma Mac OS e massima compatibilità con l'attuale generazione di applicazioni Java. Supporto AppleScript, che consente agli applet Java di interagire con altre applicazioni AppleScript. Supporto QuickTime per Java, che sarà inserito anche nella prossima versione di QuickTime. Supporto di Swing, un toolkit di interfaccia utente che offre il tipico 'look and feel" Macintosh alle applicazioni Java.

IL 2000 FA ANCORA PAURA...

Il problema dell'anno 2000 fa ancora paura. "Molti utenti di sistemi con processori Intel e software Microsoft e Novell sono in ritardo con la preparazione necessaria per poter affrontare tranquillamente il 2000", ha dichiarato Tom Iannotti, Vice President, Worldwide Marketing and Sales, Compaq Customer Services. "Gli analisti specializzati del Gartner Group hanno previsto recentemente che - in tutto il mondo - il 55% delle piccole aziende e il 40-45% delle aziende di medie dimensioni subiranno almeno un arresto dei sistemi. I problemi associati al 2000 possono esistere nell'hardware dei PC meno recenti, in alcuni applicativi commerciali, nei programmi per gestione di database e spreadsheet creati dagli utenti. I nostri servizi di verifica, studiati per le esigenze di questo segmento di mercato, sono semplici da utilizzare, hanno costi ragionevoli e soprattutto danno ai clienti un quadro chiaro della loro situazione." I due nuovi servizi di check-up completano il ventaglio di proposte con le quali Compaq vuole aiutare i propri clienti a valutare e analizzare il grado di preparazione delle infrastrutture IT nei confronti del nuovo millennio. Year 2000 Desktop Healthcheck, proposto da Compaq Services, permette di individuare aree problematiche su desktop e server con processori Intel. A tale scopo, una équipe di esperti dei Compaq Services o di uno dei partner autorizzati si reca presso il cliente per verificare e aggiornare il BIOS su ciascun server e desktop, utilizzando per queste operazioni strumenti e programmi appositamente sviluppati da Compaq, oltre ai due package software NetCensus e Centennial 2000 di Tally Systems. Gli strumenti software operano nelle LAN o WAN, redigendo anche un inventario di tutti i prodotti software che operano nei sistemi del cliente e generando un rapporto sulla loro "compatibilità-2000". NetCensus è uno dei più precisi strumenti per la gestione delle risorse hardware and software. Centennial 2000 è uno dei più noti prodotti per la verifica del BIOS. I due package sono anche disponibili separatamente per i clienti che preferiscono condurre il loro audit in vista del 2000 con personale interno. Compaq Services aiuterà anche i clienti a valutare e adeguare i file dati creati da un certo numero di diffusissime applicazioni per desktop e client/server,

DEVASTIAMO IL PC!!!

Iniziamo con un po' di storia: ci sono state le solite tre guerre mondiali, la popolazione terrestre è stata decimata dalla violenza inaudita dei conflitti (soprattutto l'ultimo), ma anche dall'incontrollato uso delle risorse alimentari ed energetiche del pianeta. Alternativamente potremmo auspicare un'invasione aliena o un contatto con una civiltà non umana, il cui scopo è sempre e comunque lo sterminio della nostra gente. Queste, in breve, le storie di più o meno l'ottanta per cento dei videogiochi. La Topware, che in quanto a originalità non è mai brillata particolarmente nel firmamento dell'elettronica di consumo, si è adeguata a questo plot di base e ne ha costruito un gioco, chiamato Devastator, in uscita per la prima metà di quest'anno. Più in dettaglio potremmo dire che la quarta guerra mondiale è alle porte: questa volta il fattore scatenante potrebbe essere il possesso dello STAND, un prezioso quanto raro materiale, l'ultima materia prima rimasta nell'universo, necessaria per la sopravvivenza dell'uomo (non indaghiamo oltre), e la cui unica ubicazione conosciuta è il lontano pianeta PARADISE (accidenti, che nomi originali). Per quattro anni l'estrazione del minerale è proseguita tranquilla, almeno fino al 23 gennaio del 2048, quando si sono perse le comunicazioni con la miniera. Due giorni dopo arriva la notizia che tutta l'umanità ha atteso da sempre: un contatto con una specie aliena. Peccato che ai suoi occhi noi siamo parassiti e, come tali, ci tratti. A questo punto la trama si interrompe per sessant'anni, sei decadi di furiosa guerra contro gli alieni per il possesso dello STAND e per la salvezza della razza umana: gli insettoidi sono rimasti in pochi, relegati su soli cinque pianetucoli... eh, amici, questa volta mi sa che ce la facciamo! Raccolte le energie residue vengono mandati, sul pianeta da cui tutto ebbe origine, i centravanti di sfondamento dell'esercito terrestre... I DEVASTATORS! Il gioco

sembrerebbe una sorta di Uprising, con un motore completamente poligonale in grado di gestire senza troppi problemi effetti di esplosioni particellari, bump mapping e tutto il resto. Il giocatore potrà guidare uno dei tre robottoni disponibili, ognuno con le sue caratteristiche peculiari, dotato di sette/otto armi diverse, e avrà contro una sessantina di nemici differenti, oltre che un centinaio di strutture da poter costruire (per estrarre il prezioso minerale, presumo); ci saranno 18 livelli per il gioco singolo e il coop, più una dozzina per il deathmatch e il Capture The Flag. Dotatevi di almeno un P133 con varie periferiche compatibili con le DirectX 6.0 e attendete ansiosi!

Claudio

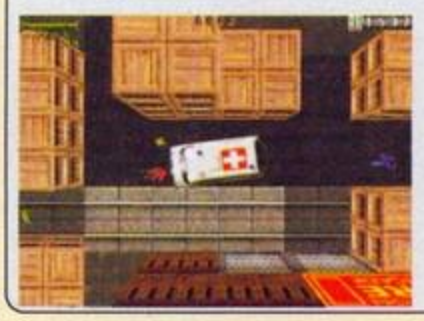
ESPERTI DI BILIARDO, UNITEVI!

Era da un bel po' di tempo che non si sentiva parlare di simulazioni di biliardo: di fatto Virtual Pool 2 della Interplay domina incontrastato in questo settore di nicchia da parecchi mesi e nessun titolo di prossima uscita sembra minare la sua posizione, almeno fino alla prossima primavera, quando il redattore che scriverà la recensione di Expert Pool della Psygnosis emetterà il fatidico verdetto. Se la grafica tridimensionale ben si sposa con il mondo del biliardo, che si basa moltissimo sulla fisica e sulla dinamica degli urti, una simulazione di biliardo con i giocatori poligonali che si preparano al tiro girando intorno al tavolo è quantomeno inedita. L'ambientazione sarà una delle più realistiche mai viste prima, e non mi riferisco solo alla presenza dei giocatori: basta d'altronde dare un'occhiata alle foto per rendersi conto di quello che dico. Come logico aspettarsi, la Psygnosis promette una fisica eccellente (e ci mancherebbe altro, visto il tipo di gioco) e una risposta delle sponde e del tappeto fedele come mai prima, grazie anche alla consulenza della Kasson, famosa azienda produttrice di tavoli da biliardo. Ci saranno quindici diverse modalità di gioco, tra cui 8 e 9 palle, rotation e la carambola classica, affrontabili in campionato, in sfide amichevoli, in allenamento o in multiplayer. Tra le altre peculiarità del gioco scopriamo la bellezza di 160 differenti nemici (con relativa stupidità artificiale), una gran varietà di luoghi e ambientazioni: palazzetti affollati, bar sport di paese, pub inglesi, a qualsiasi ora del giorno (con i prevedibili effetti sull'illuminazione del locale). L'audio si avvarrà della tecnologia spaziale già apprezzata sulle ultime schede sonore e sarà impreziosito dal commento di Steve Tipton, famoso cronista di biliardo inglese (speriamo che in Italia sia sostituito da Nocerina e soci). Per i principianti ci sarà un'ampia sezione di apprendimento curata dalla campionessa mondiale Alison Fisher, che mostrerà anche come realizzare colpi d'effetto e spettacolari. La modalità multigiocatore permetterà a tre squadre di due giocatori di sfidarsi in rete locale o su Internet. La grafica sarà solamente accelerata Direct3D e promette di essere davvero il top nel suo genere (aiutata anche dal fatto che, comunque, VP2 ha un annetto e di strada da allora ne è stata fatta). Sperando che il titolo non venga nel frattempo cancellato da una delle sempre più frequenti operazioni di repulisti della Psygnosis, attendo fremente.

Claudio Lo Svelto

AL LADRO! UN ALTRO GRANDE FURTO DI AUTO!

Uno dei giochi di maggior successo dell'anno passato in Europa è stato Grand Theft Auto, apprezzato soprattutto nella sua strepitosa e spassosissima modalità multiplayer. Il gioco è diventato famoso non certo per la sua qualità o innovazione, quanto per gli immancabili e sterili dibattiti morali e legali che sono seguiti al suo rilascio: molti giornali lo hanno assalito, alcune catene di distribuzione lo hanno ritirato dai propri scaffali, in Italia c'è stata anche (credo) un'interrogazione parlamentare... Perché? Ma soprattutto, perché? A detta di molti il gioco istigava alla delinquenza: sapete, il fatto di rubare automobili, investire innocenti pedoni, obbedire agli ordini di un boss malavitoso... Tutte queste cose non aumentano certo le vostre quotazioni al concorso di cittadino dell'anno. Il look del gioco era molto retro, con una visuale dall'alto in stile Micromachines o Death Rally: la combinazione di azione frenetica, un po' di sana ultraviolenza, una città viva (i furti dei veicoli erano spesso impediti dal traffico e dai pedoni, oltre che dalla sempre vigile polizia) e la possibilità di guidare tutte le macchine presenti ne hanno fatto un successo inaspettato. Non deve stupire quindi che il titolo si sia guadagnato un seguito e un pacco aggiuntivo, chiamato Grand Theft Auto: London 1969. Alla Take Two stanno dando giusto gli ultimi ritocchi in questi giorni alla nuova panoplia di livelli aggiuntivi che presto (questione di un paio di mesi) invaderà i negozi dei rivenditori che avranno il coraggio di esporre la scatola. Il pacco è semplice e senza fronzoli: lo stesso e inalterato motore di gioco assieme allo stesso e inalterato gameplay. Troverete comunque abbastanza novità da meditare l'acquisto: un nuovo scenario, trenta inedite missioni, macchine ancora fresche di concessionario e una colonna sonora all'altezza della situazione.
L'ambientazione del gioco non è più la Grande Mela, ma la Londra degli anni '60. Il vostro ruolo è quello di sgherro della malavita londinese, agli ordini di criminali doc: Harold Cartwright, Jack Parkinson, e i fratelli Crisp. I nuovi veicoli



comprendono una decapottabile in stile Roger Moore, il classico taxi giallo, limousine d'epoca e gli immancabili pullman rossi a due piani. La colonna sonora del primo GTA era stata accolta con estremo favore e, anche questa volta, i programmatori non hanno voluto essere da meno: aspettatevi allucinanti pezzi reggae, carismatici giri di basso in brani funky da vero revival. Il seguito del gioco, GTA2, non è invece atteso prima di ottobre, e la Take Two sta serbando in merito il massimo riserbo. Se per allora non sarete ancora finiti in galera, può darsi che troverete aggiornamenti nei prossimi numeri di TGM.

Claudio

Se qualcuno

ti chiede una

mano,

pensaci

bene...

NEWS

tra cui Microsoft Access ed Excel, Lotus 1-2-3 o Basic, Visual Basic, programmi sorgente in C e C++; a tale scopo viene utilizzata la Year 2000 Analysis Suite prodotta da IST Development, Inc. Una volta portati a termine la valutazione e i possibili adeguamenti, i componenti della équipe Compaq Services s'incontrano di nuovo con il cliente per consigliare le eventuali ulteriori misure da adottare. Il servizio Year 2000 Desktop Healthcheck, destinato a tutta la base clienti Compaq, è stato reso possibile anche grazie alla rete capillare di assistenza messa a disposizione di Compaq con l'acquisizione di Digital Equipment Corporation. Esiste anche un analogo servizio gratuito per i clienti enterprise che usano sistemi operativi OpenVMS e Tru64 UNIX. Un servizio a portata di mano e a prezzo fisso Compaq Services ribadisce il proprio impegno a facilitare al massimo l'accesso a tutte le forme di servizi e assistenza Compaq: il nuovo servizio Year 2000 Desktop Healthcheck si può acquistare presso i partner di canale autorizzati o direttamente da Compaq Services. A loro volta, i partner di canale che intendono fornire questo servizio potranno ricevere l'autorizzazione da Compaq Services, dopo un adeguato addestramento. Questa doppia possibilità da un lato mette a disposizione dei clienti un maggior numero di esperti qualificati ad affrontare e risolvere, in modo tempestivo e a costi ragionevoli, i problemi associati alla svolta dell'Anno 2000 e, dall'altro lato, offre ai partner di canale Compaq concrete opportunità di ampliare l'attuale gamma di servizi. Non va dimenticato che Compaq Services e i suoi partner offriranno questo servizio a un prezzo fisso per postazione. Con questa combinazione di prevedibilità della spesa, efficacia e disponibilità, Compaq può soddisfare le esigenze organizzative e di bilancio di tutti i clienti che vedono con qualche preoccupazione l'avvicinarsi del nuovo millennio.

MAXTOR APRE A SINGAPORE

Maxtor ha di recente annunciato di aver siglato un accordo relativo all'acquisto di un nuovo sito in Singapore che verrà trasformato in una fabbrica destinata alla produzione di hard disk drive. Questo nuova unità produttiva va ad affiancarsi alla fabbrica Maxtor già esistente in questa località. "Il tasso di crescita della società in questi ultimi due anni è stato elevatissimo - ha commentato Mike Cannon, presidente e CEO di Maxtor - e la nostra leadership si è ulteriormente consolidata grazie all'introduzione di nuovi prodotti contraddistinti da un altissimo livello qualitativo, cui si abbina un supporto estremamente qualificato". "Negli scorsi anni abbiamo incrementato la capacità produttiva delle fabbriche esistenti - ha continuato Cannon - grazie all'introduzione di nuovi macchinari e di nuovi processi finalizzati all'aumento delle rese". "Adesso abbiamo la necessità di aumentare ulteriormente la nostra produzione per soddisfare le future necessità dei nostri clienti ed è per tale motivo che abbiamo deciso di acquistare il nuovo sito a Singapore". Nel quarto trimestre dello scorso anno Maxtor ha consegnato oltre 5,3 milioni di hard disk drive per personal computer desktop, con un incremento del 23% rispetto al trimestre precedente: l'aumento è stato ancora più significativo (+74%) se confrontato al dato del quarto trimestre 1997. Contemporaneamente all'aumento delle unità prodotte, Maxtor ha fatto registrare anche sensibili incrementi per quanto riguarda fatturato e utili. "Riteniamo che la flessibilità a livello produttivo - ha detto ancora Cannon - sia uno dei punti di forza di Maxtor e che la nostra fabbrica a Singapore sia uno degli elementi che ha contribuito a far crescere il nostro business in modo rapido e profittevole". "Grazie all'approccio produttivo cell-based siamo in grado di aggiungere piccoli incrementi di capacità appena prima che ci giunga una richiesta in tal senso. L'espansione della nostra capacità produttiva a Singapore - ha concluso Cannon - ci permetterà quindi di aumentare in modo graduale la nostra capacità produttiva e garantire un sfruttamento ottimale delle nostre risorse". Nel nuovo edificio, che si estende su una superficie di 350.000 sqf., verranno ospitate le linee di produzione, oltre ad alcuni uffici amministrativi e al magazzino. L'edificio è ubicato a circa 10 chilometri di distanza dall'attuale stabilimento Maxtor, che si trova a Ang Mo Kio Industrial Park III. Il completamento delle operazioni di acquisto è soggetta all'approvazione da parte delle autorità governative locali di Singapore. Maxtor ha anche annunciato la nuova serie di hard disk drive diamondmax plus 5120, ultimo aggiornamento della nota famiglia di drive a 7.200 rpm diamondmax plus. Con una capacità di memorizzazione pari a 5,1gb per disco, i prodotti diamondmax plus 5120 offrono la densità superficiale più elevata attualmente disponibile nel segmento dei drive a 7.200 rpm. I nuovi drive, che utilizzano testine "giant magneto-resistive" (gmr), sono già in produzione presso l'impianto maxtor di Singapore e verranno consegnati in volumi a partire dal mese in corso.

IL PRODE DIRK È TORNATO

Nelle stanze da gioco che v'erano una decina di anni or sono, posti accanto ai gettonati (è proprio il caso di dirlo) Ghost'n'Goblins e Double Dragon, un gigantesco mostro a foggia di cabinato habea due schermi uno sopra l'altro, e sempre si rendea

protagonista delle nostre visioni. Ricorderovvi la prima volta che si presentò ai miei miseri occhi: fu un momento invero magico assai. Lo superiore schermo, posto a due metri e mezzo dal terreno (per darvi un'idea della grandezza dell'oggetto), proiettava le midesime immagini di quello inferiore che di fronte agli oculi dello giocatore impegnato nella tenzone stava. Ma non era un videogioco, imperciocchè noi si era abituati agli sprite della Capcom e della Data East, e i poveri mortali non avevamo mai visto un ludo abbellito da siffatta grafica. Habeo a dire che non era disegno nel senso tradizionale che noi si intende. Ciò che il gioco offriva era un vero e proprio cartone animato, su Laser Disc riversato, nel quale il pulzello habea da interagire. Non vi erano animazioni tridimensionali verune, attenzione: la mia favella intende riferirsi proprio a frame realizzati da amanuensi, uno di seguito all'altro, né più né meno come i film di animazione della Disney, dotati altresì si una qualità simile (e il paragone non è casuale: dopo capirete). Racconterovvi di uno mondo molto antiquo, ove eravi un terribile e malvagio drago che sua aveva fatto la meravigliosa creatura che rispondea all'angelico nome di Daphne, il quale bramava la di lei abilità nel rassettare le cucine di palazzo e la famosa bravura nell'intessere mantelli di serico panno. Esso la condusse di bruta forza nella sua fosca tana (lair, appunto). Ma eravi allora il prode Dirk, cavaliere senza macchia e senza paura veruna (anche se un po' imbranato, dirovvi), il quale si getta nella pugna al fin di liberare la soave pulzella che permane nelle grinfie di siffatto essere immondo. Il gioco habea svolgimento in forma di livelli, casualmente offerti al giocatore, in foggia di prove da superare al fin di raggiungere l'antro dello dragone e, con spada acuminata, por fine alla sua esecranda esistenza. La interazione col gioco limitata era molto dal suo stile: il prode potea solo muovere la manopola di plastica posta al centro del cabinato alfin di comandare le azioni di Dirk, ma solo in certuni momenti del gioco, suggeriti da balenii e suoni che provenivano dal gioco, onde procedere nel livello. Se lo tempo di impartizione del comando era errato, una ria sorte attendeva il valente eroe. Se la manovella era manovrata al tempo esatto, allora il Laser Disc habea da caricare la successiva parte animata del gioco che, dicolo qui e mai più, mai conoscea interrutioni. Lo sfidante, in pratica, habea solo da indovinare la corretta sequenza di mosse dello stick onde poter assistere a tutto lo cartone hanimato.
Racconterovvi che lo ideatore e forgiatore di siffatto capolavoro per lo occhio ma non per la giocabilità, ebbe a nomarsi Don Bluth: colui che ai nostri giorni è conosciuto per un cartone animato che appellasi Anastasia. Dopo che felloni tentarono di portare sulle macchine da ludo casalinghe, i computatori personalei, con risultati ahimè sconfortanti, una gilda di nome Digital Leisure ritenta la sorte riversando su misteriosi piatti rotondi (ch'elli dicono havvi nome CD) Dragon's Lair, Dragon'S Lair II e il suo erede Space Ace. Mi fu dato di sapere inoltre che dato lo harrivo di nuova tecnologica invenzione di nome DVD, beneficiando di ulterior miglioramenti, il tutto troberà lì collocazione, in maniera assolutamente fedele all'originale del quale narravvi poc'anzi.
Ora della vostra lettura di codesto delirante pezzo di prosa volgare, le tal bellezze hanno da trovarsi sopra gli scaffali dello rivenditore di fiducia vostro. Habbi finito, ringraziando lo cielo.

Claudius

INCENTIVI PER LA ROTTAMAZIONE

Giusto quest'oggi mi sono recato in una concessionaria per meditare l'acquisto di una nuova vettura. Ma è stato un incontro piuttosto strano... Il gestore mi ha accolto con il consueto sorriso di ceramica e, alla mia richiesta di poter provare una vettura nuova, ho notato una strana espressione nei suoi occhi, un misto di gioia infantile e di adulto sadismo. Mi ha fatto accomodare a bordo di una delle macchine in esposizione (pensate, ce n'erano ben sedici, tutte bellissime e sportive, colorate e grintose: quello che ho sempre sognato), mi ha dato un casco e si è assicurato che allacciassi la cintura di sicurezza a quattro agganci. Poi si è seduto al mio fianco, al posto del passeggero, e mi ha indicato dove dovevo andare per una prova su strada davvero "unica". E ragazzi, potete credermi quando vi dico che lo è stata davvero! Siamo arrivati in un grosso spiazzo, simile al parcheggio di uno stadio, quanto a dimensione, ma circondato tutto intorno da uno spesso muro di cemento. Il gestore, che a quel punto si è infilato anche lui il casco, mi ha detto di entrare senza timore in quella specie di arena... Non l'avessi mai fatto! Appena il paraurti posteriore della mia fiammante sportiva rossa (sulla quale già mi figuravo in pieno spolvero accanto a una bionda mozzafiato) è entrato nello spiazzo, dietro di noi è calata una sbarra di titanio che ci ha chiusi dentro. Solo in quel momento mi sono accorto della presenza di altre macchine parcheggiate, tutte col motore acceso, disposte a cerchio lungo il muretto, una di fronte all'altra... È calato dall'alto un semaforo multidirezionale che dal rosso è passato al giallo e poi al verde. A quel punto si è

scatenato l'inferno: tutti sono partiti verso il centro dell'arena in una nuvola di fumo causata dalle sgommate e dalle marmitte truccate. Un putiferio che non vi dico: lamiere che volavano da tutte le parti, paraurti piroettanti nell'aria come ballerine stanche, fiamme dai cofani dei più colpiti. A quel punto una gomitata del mio compagno mi ha riportato alla realtà: "Dai,che aspetti? Buttati nella mischia! Presto!". In preda a uno stato di semi coscienza ho alzato a manetta il volume dell'autoradio, che pompava hardcore rock e techno spinta; non ho potuto far altro che inserire la prima, togliere il freno a mano e premere l'acceleratore con tutta la forza che avevo nella gamba destra. Prima dell'impatto con le altre macchine mi sono guardato nel retrovisore e ho visto sul mio volto lo stesso sorriso con il quale mi ha accolto il venditore d'auto... Al termine della bagarre siamo tornati, con l'auto piuttosto malconcia, alla concessionaria. Non ho ovviamente comprato quello che ormai era un rottame, ma mi sono iscritto alla Demolition Racer, competizione che la Electronic Arts, insieme alla Accolade, lancerà quest'autunno per i nostri PC. Oltre all'arena in cui ero stato quel pomeriggio, mi raccontava il commerciante nel viaggio di ritorno, avrei potuto gareggiare anche in regolari gare su circuiti (sempre con demolizioni annesse), in corse suicide, sfide all'ultima lamiera nel fango e di notte, in qualunque condizione meteorologica e in competizioni "last man standing", per un totale di dodici percorsi differenti. Che aspettate? Fatevi sotto!

Demolition Claudio

...potresti avere

sgradite sorprese

VOCI DI CORRIDOIO

DIAVOLO DI UN SANITARIO!

Il futuro è una gran bella cosa, soprattutto perché te lo puoi costruire come ti pare. Alla Monolith hanno immaginato che, nei prossimi anni, una piccola percentuale di uomini comincerà a sviluppare poteri psionici. Essi si estrinsecano in forme diverse a seconda dell'individuo, sotto forma di resistenza al dolore, per esempio, o capacità di telecinesi; queste persone sono tuttavia accomunate dalla pazzia che, prima o poi, colpisce tutti i soggetti dotati dei suddetti poteri. In questo caso, alla perdita di capacità di intendere e volere si associa spesso l'uso incontrollato del potere psionico. Come potete facilmente immaginare, l'esistenza di individui così potenzialmente pericolosi costituisce un serio ostacolo al mantenimento dell'ordine precostituito: il governo è stato quindi costretto a formare una squadra di elementi scelti in grado di smascherare i "diversi" e renderli inoffensivi. La fregatura sta nel fatto che, per trovare uno psionico, ce ne vuole per forza un altro. Nel gioco, che si chiama Sanity, voi vestirete i panni di Nathaniel Cain, un componente di questo corpo speciale, che ha appena terminato il suo tirocinio all'Accademia dando fuoco a un magazzino durante una delle sue crisi. Il vostro compito sarà quello di rintracciare gli psionici che si aggirano per la città, cercando di capire al tempo stesso perché la vostra mente fa le bizze in quel modo. Inutile dire che finirete per scoprire cose e visitare luoghi che non avreste mai voluto vedere... Nel corso del gioco avrete modo di interagire con altri personaggi (normali o no?), raccogliere indizi e oggetti utili alla soluzione degli enigmi che incontrerete, raffinando nel frattempo le vostre peculiari abilità psioniche. I vostri poteri sono simili a quelli di Carrie, la bambina incendiaria di Stephen King: imparerete a scagliare palle di fuoco all'indirizzo dei vostri nemici, a difendervi dai loro attacchi erigendo un muro di fiamme tra voi e loro, e perfino a evocare un demone che faccia piazza pulita. Particolarmente originale è lo stratagemma ideato dai programmatori della Monolith per impedirvi di abusare delle vostre capacità: una barra di stato, affiancata a quella canonica dell'energia, segnalerà il vostro livello di sanità mentale: più a lungo usate i poteri, più il livello scende. Una volta arrivati a zero, impazzirete e comincerete a non controllare più il vostro Nathaniel: l'unica cosa da fare sarà acquattarsi per qualche tempo aspettando che la crisi passi e il livello di sanità ricominci a salire. Il gioco si presenta come una via di mezzo tra Diablo (per gli elementi di gioco di ruolo) e Sanitarium (per gli enigmi da avventura classica e la trama, piuttosto lugubre e focalizzata sui deliri della mente umana), e sfrutterà lo stesso LithTech Engine che muoveva i robottoni di Shogo. Questa volta, però, la visuale non sarà in prima persona, ma dall'esterno, come in Flesh Feast (qualcuno se lo ricorda?). Svariate modalità multiplayer allieteranno anche gli appassionati del gioco in rete: sarà presente un buon numero di classiche arene da deathmatch, una modalità stile Magic The Gathering (non chiedetemi come funziona) e il classico modo cooperativo. Finalmente un gioco che pare avere una trama e una struttura originale... La data di uscita è fissata intorno alla fine del millennio.

Claudio "Bidet" Todeschini

GIOVANI SVILUPPATORI, FATEVI SOTTO!

Avete idee per videogiochi che non sapete come mettere in pratica? Vorreste creare il vostro videogioco personale ma non sapete programmare? Vi sentite dei game designer nell'anima ma non uscite mai a bere una birra con John Romero? Ecco un'interessante proposta per tutti coloro che desiderano mettere al mondo un videogame ma non dispongono delle risorse economiche e umane per dar vita al proprio progetto: la Sandbox Studios, Inc. offre una possibilità a tutti coloro che hanno una buona idea ma non i mezzi per realizzarla. Il nome del progetto è Sandbox Studios Partners Program e garantisce che in tre mesi il vostro sogno si trasformi da semplice idea a realtà concreta, pronta a invadere il mercato. Quello che ci mettete voi è il game design, quello che ci mette la Sandbox è la trasformazione di un'idea in linee di codice. Parrebbe semplice, ma in realtà (per voi) non lo è poi tanto: la definizione di game design è molto (troppo) sintetica. La professione di game designer non si improvvisa da un giorno all'altro: nelle specifiche devono essere riportati tutti ma proprio tutti gli aspetti di un gioco. Facciamo un piccolo esempio: se volete progettare un'avventura (alla Sandbox garantiscono di poter realizzare qualsiasi tipo di gioco) dovete scrivere una bella trama, definire (anche graficamente) tutti i personaggi e tutti i dialoghi, gli enigmi, progettare tutte le locazioni, il metodo di controllo del protagonista, l'interfaccia di gioco, il sistema di salvataggio, ecc. ecc. Pensate per un secondo a tutto quello che c'è dietro un videogame, tralasciando la programmazione vera e propria: parecchia roba, non è vero? Ecco, il game designer deve pensare a tutto e mettere su carta le sue idee. Se credete di poterlo fare (o lo avete già fatto) allora contattate un buon grafico e trasformate in immagini e modelli computerizzati tutto quello che si vedrà su schermo. Se conoscete un musico e un fonico, allora mettetevi sotto e lavorate alle musiche e agli effetti sonori. Fatto tutto? Perfetto. Notate che non è stato necessario, finora, saper scrivere una sola linea di codice. A questo punto potete sottoporre il vostro lavoro alla Sandbox, mandando tutto quanto in un'e-mail destinata a concepts@sandboxstudios.com: uno staff tecnico valuterà la bontà delle vostre idee e, nel caso il parere sia positivo, la software house sfrutterà la sua innovativa tecnologia per inglobare tutto in un progetto organico, fornendo anche la fase di testing del gioco. In poche settimane il cd sarà pronto per il mercato. La distribuzione rimane sempre a carico della Sandbox. E i guadagni? È presto detto: a voi ideatori del videogame andrà il 20% del ricavato. Che non sembra poi molto, ma che non è neppure poco, se ci pensate bene. Se volete saperne di più non chiedete a me ma fate un giro direttamente sul sito, che si trova all'indirizzo http://www.sandboxstudios.com.

Claudio The Flunking Genius

IL RITORNO DELLO TZAR

Le software house del blocco orientale dell'Europa stanno cominciando a proliferare, e noi non possiamo che esserne contenti, segno che il mercato del videogioco si sta allargando sempre più, perdendo quell'antipatico alone di settore esclusivo dei ricchi paesi occidentali. La Haemimont, dalla vicina Bulgaria, ci presenta un gioco previsto per maggio, chiamato Tzar: si tratta di un titolo che fonde insieme gli strategici in tempo reale, i giochi di ruolo e i cosiddetti 'giochi di espansione' in stile Age Of Empires. Il vostro ruolo è quello del Re d'Europa, il cui padre ha regnato con saggezza e nella pace per i cinquant'anni precedenti. Purtroppo le forze del Male sono emerse all'improvviso dalle tenebre per conquistare il mondo e hanno ucciso il vostro genitore in battaglia, lasciando nelle vostre mani il comando dell'Impero e la sua sorte. La guerra è dura, e non sembra aver sbocco, trascinandosi impietosa per oltre vent'anni, fino al giorno in cui rinvenite un manoscritto che rivela come sconfiggere una volta per tutte le forze oscure che minano la serenità del vostro regno. La soluzione è quella di richiamare dal mondo dei morti i tre grandi imperatori delle civiltà sotto assedio, ovverosia vostro padre che regnava in Europa e i sovrani d'Asia e d'Arabia. Una volta riportati alla vita e riunite le loro forze, scacciare il principe delle tenebre sarà un gioco da ragazzi. La storia non è un granché, dimostrando fin dall'inizio di essere il semplice pretesto per un gioco di combattimento e strategia, che però è ben fornito dal punto di vista del gameplay: la campagna prevede oltre 25 missioni, nel corso delle quali dovrete conquistare territori e proseguire nel tentativo di chiamare a voi i tre sovrani: partirete semplicemente come l'Eroe d'Europa che deve riunire sotto il suo comando gli eserciti dei tre regni, ma nel corso del gioco sarete messi al comando di tutte e tre gli eserciti, con la varietà di unità, mezzi e situazioni che potete immaginare. Analogamente ad AOE, ci saranno missioni in cui dovrete espandere il vostro territorio e gestire le risorse disponibili, richiedendo attenzione nel far fruttare quello che l'ambiente mette a disposizione. Interessante è la possibilità di costruire quattro edifici 'speciali', condizionando in parte il vostro agire nel gioco. Una volta operativi, vi metteranno a disposizione abilità e incantesimi assai speciali: essi sono la Cattedrale, la Gilda dei Maghi, del Commercio e degli Artigiani. Il prezzo è però salato: dovrete possedere un ingente quantitativo di soldi e materie prime (questo vuol dire poterne costruire solo uno alla volta, e questo intendevo quando dicevo che influenzerà il vostro modo di giocare), ma la ricompensa sarà elevata: nel caso della Gilda dei Maghi, per esempio, potrete lanciare incantesimi assai potenti come la Pioggia di Fuoco, l'Invisibilità o la Chiamata degli Spiriti. Numerose unità militari avranno lo scopo di proteggere gli edifici e conquistare nuove lande, affrontando il nemico con i mezzi a loro disposizione: una delle peculiarità di Tzar, e che lo rendono simile a un GdR, è che le singole unità militari avranno un loro grado di esperienza (acquisita nel corso dei combattimenti) e un inventario, da cui attingere armi e persino incantesimi. Le mappe, ambientate ai quattro angoli del globo, parrebbero essere davvero enormi, costituite da qualcosa come 512x512 caselle l'una. In bundle con il gioco verrà venduto anche l'editor, che dalle premesse potrebbe lanciare una nuova mania: sarà possibile progettare missioni totalmente RPG o RTS, per poi combinarle insieme in una campagna personalizzata; non contenti di questo, i programmatori hanno aggiunto l'opzione di inserire nei livelli artigianali i suoni, le immagini e le musiche che preferiamo, personalizzando di fatto tutto il gioco. Attendiamo con ansia che l'outsider bulgaro, ancora in cerca di distributore, si proponga alla grande, visto che le premesse ci sono tutte.

Claudio

Virgin INTERactive

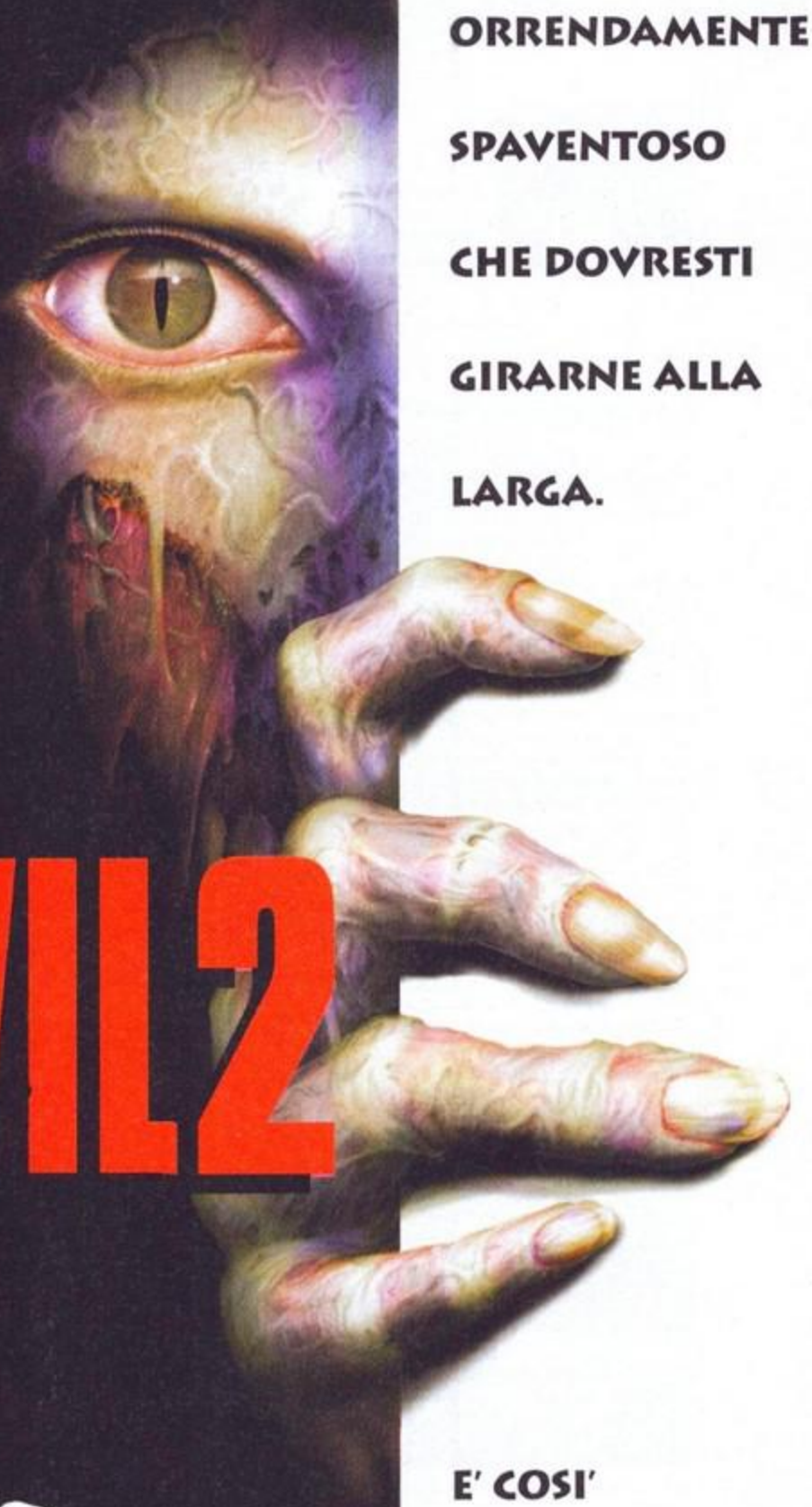
CAPCOM®

15

PC CD-ROM

Scatola, Manuale e Text on screen in Italiano
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 166 MHz,
Lettore CD-ROM 4X, 24 Mb RAM, Scheda grafica 2 Mb DirectX 6
compatibile, Scheda sonora DirectX 6 compatibile,
1 Mb libero su HD per i dati del gioco più 100 Mb per swap file.

DELPI



RESIDENT EVIL 2

E' COSI'
ORRENDAMENTE
SPAVENTOSO
CHE DOVRESTI
GIRARNE ALLA
LARGA.

Il terrore è tornato!

E' COSI'
INCREDIBILMENTE
APPASSIONANTE
CHE NON POTRAI
FARNE A MENO.

...lo trovi dai migliori rivenditori.
Cerca l'elenco sul sito Internet
www.leaderspa.it
...se hai FEGATO!

LEADER
Qualità Interattiva

....ora su PC

CONTINUA LA CACCIA

Ultimamente i giochi di caccia stanno avendo un successo davvero impensato: Deer Hunter II, uno sparatutto tecnicamente mediocre, è da due mesi ai primi posti delle classifiche di vendita negli Stati Uniti. La trama non è certo sconvolgente né intrigante, visto che si tratta solo di appostarsi e aspettare che arrivi un cervo a farsi vivo, pronto per diventare prelibato prosciutto da servire con il formaggio branzi. Sull'onda favorevole di questi titoli, riportiamo con piacere la notizia della fondazione di una nuova software house, chiamata Gameplay Company, che si prepara a debuttare con NFK, sparatutto venatorio. Le dichiarazioni d'intenti di un loro rappresentante ben si sposano con il nome della compagnia, certamente non scelto a caso: "Abbiamo ritenuto che fosse giunto il momento di ritornare ai buoni vecchi giochi di una volta e mostrare cosa si può fare senza un team di sviluppo e un budget da far impallidire la NASA. NFK è stato sviluppato da un piccolo team di artisti e programmatori convinti che l'industria del videogioco si stia prendendo

un po' troppo seriamente. Abbiamo deciso che fosse il caso di dimostrare che è ancora possibile creare un buon videogioco mantenendo il senso dell'umorismo". NFK (un acronimo di cui non è dato scoprire il significato, ma di cui possiamo dar per certo il significato della kappa finale, ovvero 'kill') è un gioco di caccia, come ho detto prima, e il compito del giocatore è semplicemente quello di segnare il maggior numero possibile di tacche sulla canna del proprio fucile: inizialmente partirete proprio con quell'arma, ma nel prosieguo del gioco metterete le mani avide di sangue anche su mitragliatori, lancia granate e lancia missili a ricerca! Evvai! Nel vostro territorio di caccia prolifererà ogni tipo di selvaggina possibile e immaginabile, dall'innocente cerbiattino al simpatico e minuscolo leprotto, fino agli improbabili e minacciosi abitanti dell'era giurassica (avete presente Carnivores?). Le armi sono dotate di silenziatori, mirini telescopici e sistemi laser di puntamento, il tutto per divertire l'aspirante cacciatore e aiutarlo nel procacciare quanto più materiale da libagione possibile. Giusto per aggiungere ulteriore sadismo a un gioco che, se non preso con la giusta dose di ironia, rischia di sollevare un putiferio: i corpiciattoli delle creature sentiranno l'effetto dei colpi inferti loro anche a seconda di dove vengono colpiti. Abbandonate le società animaliste che frequentate, stracciate il distintivo da Giovani Marmotte che ancora tenete nel portafoglio e cominciate a pulire l'otturatore del fucile, che il gioco dovrebbe arrivare proprio in questi giorni!

Claudio

MACCHINE (IM)MORTALI

In questa piccola voce di corridoio vi parlerò ancora di Dethkarz, lo strepitoso (ma passato un po' in sordina qui da noi) arcade automobilistico della Melbourne House. Ricordo di aver scritto, nelle ultime righe della recensione fatta qualche tempo fa (e nella quale il gioco si era guadagnato un lusinghiero 93), che i programmatori avevano in mente di proporre una specie di torneo a livello mondiale basato sui giri veloci. L'iniziativa ha preso piede ed eccomi qui a parlarvene: collegandovi al sito del gioco (http://www.melbournehouse.com/dethkarz/) potrete accedere a una sezione denominata "Mega Ladder". Qui dentro troverete, per ogni pista, una graduatoria contenente i primi trenta tempi di ognuno dei dodici circuiti del gioco: di ciascuno è riportato il tempo, il nome di chi l'ha realizzato, una sua piccola citazione e, per i primi dieci classificati, un link al file del giro veloce, in modo da poterlo scaricare sul proprio PC e confrontarsi (seppur indirettamente) con l'autore. Ognuno può partecipare alla competizione e il procedimento è molto semplice: all'interno del gioco selezionate la modalità "Time Trial", scegliete una pista, la macchina segreta (l'unica con la quale si può sperare di realizzare tempi veramente interessanti) e cominciate a correre. Il giro più veloce viene memorizzato su hard disk, all'interno della cartella Dethkarz\Data\Ghosts. Se avete girato sulla prima pista, per esempio, troverete un file denominato "Local_MetroCity_Short.Ghost". Se ritenete di aver realizzato un tempo degno di essere messo accanto a quello di altri piloti, allora collegatevi al sito e scegliete di uploadare il file relativo a un circuito: esso verrà salvato sul server della casa e, se il tempo è buono, verrete automaticamente inseriti nei primi trenta della classifica.
Piccola nota pubblicitaria: da questo mese, nella sezione "Replay" dell'angolo e-mail del Silver Disk, è aperta una sezione dedicata a codesta competizione: per il momento sono presenti i migliori giri presi

dal sito ufficiale (decisamente fuori parametro: chi guida è un pazzo furioso), ma attendo con ansia i vostri!

Claudio Dethrunner

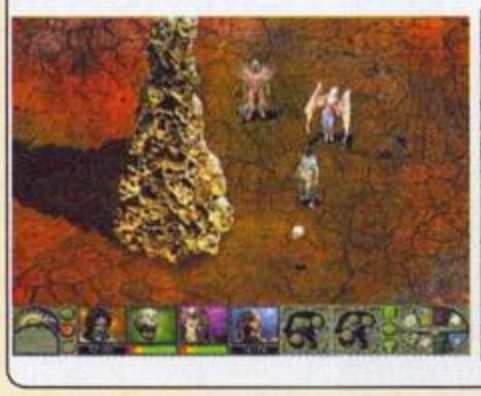
PLOTONI DIGITALI

La Digital Platoon è una neonata software house, composta da pochi e motivati programmatori, ma che la comunità videoludica segue con attenzione, vuoi perché le persone che ci lavorano hanno collaborato a titoli piuttosto importanti attualmente sul mercato, vuoi per l'ambizione del loro progetto, chiamato temporaneamente (e con un guizzo di originalità davvero entusiasmante!) PROJECT V1. Il gioco è, sulla scorta di quanto già visto con Spec Ops, un mix tra simulazione, tattica e strategia, il tutto inserito in un motore 3D all'avanguardia. Il gruppo di militari scelti cui vi troverete al comando questa volta è quello dei Navy SEAL (US Navy Sea Air Land Commandos): non che ne rimangano molti: i Ranger e i Berretti Verdi e lo SWAT se ne sono già andati. Viene da chiedersi chi interpelleranno in futuro...
Con estremo coraggio, mi sento di affermare, i programmatori hanno deciso che il gioco si svolgerà in Vietnam. Le vostre missioni (tratte da quelle storiche svoltesi nella realtà) comprenderanno, tra le altre, salvataggi di soldati ostaggi del nemico, cattura di alti ufficiali vietcong, raccolta di informazioni riservate, pattugliamento dei fiumi ed evacuazione da zone calde. Potrebbe esservi richiesto di chiamare i rinforzi via aerea o via terra, o di iniziare veri e propri combattimenti nella giungla o nei villaggi di quella regione. In qualità di SEAL avrete a disposizione mezzi adeguati all'adempimento delle vostre missioni (AH-1G Cobra, imbarcazioni ATC, mezzi di supporto aereo ASPB, OV-10 e sigle analoghe, elicotteri da ricognizione C130 ecc.); il vostro compito sarà quello di comandante del plotone, oppure di operatore radio, cecchino, granatiere, a vostra discrezione. Le armi saranno tutte quelle dell'epoca, ovviamente, nella versione modificata per i SEAL (che mica usavano i bidoni che hanno rifilato ai poveri fanti): gli M60, i lanciagranate M79 e tutte le loro colleghe. Non manca la collaborazione con ufficiali che dal Vietnam hanno riportato a casa la pelle (oltre che un congruo numero di medaglie), al fine di rendere al massimo il realismo delle missioni e dei combattimenti. Il gioco sarà invece dedicato alla memoria di tutti quelli che non ce l'hanno fatta.
Riflessione finale: Rainbow Six, Spec Ops, Team Fortress e tutti i giochi simili che stanno uscendo in questo periodo (per non citare i vari Close Combat)... Ma c'è davvero tanto bisogno di guerra simulata? Non è più sufficiente sparare agli Stroggos? Non basta quella che c'è già?

Claudio

TORMENTI PER LA BLACK ISLE

Non avete mai desiderato essere immortali? Io scommetto di sì. Nel prossimo gioco della Black Isle, la divisione della Interplay che si occupa dei giochi di ruolo – la stessa che di recente ha portato sui nostri monitor Baldur's Gate, potrete far finta di non morire mai. 'Planescape: Torment' è il nome del videogioco che, si spera entro la fine dell'estate, potrete installare sul vostro amato PC. In questa avventura fantasy, tratta da una costola di Dungeons & Dragons, impersonerete un tizio senza nome (chiamato semplicemente "The Nameless One") che si sveglia un bel giorno senza nessun ricordo, ma con la sola coscienza del suo essere immortale. Purtroppo il prezzo da pagare per non morire mai è perdere tutte le conoscenze acquisite fino a quel momento. Un prezzo piuttosto salato... È un po' come se, per garantire al vostro hard disk vita eterna, dobbiate formattarlo a basso livello, perdendo tutti i salvataggi di Quake, DooM, GP2 e Bioforge. Come in Baldur's Gate, anche in Torment c'è una trama complicatissima a base di dragoni, dei incattiviti e principesse da salvare, ma quello che rende interessante questo gioco è la assoluta novità del ruolo del giocatore: non più un burbero e muscoloso eroe che cerca nuove avventure per aumentare la propria esperienza e abilità nelle varie classi, ma un poveretto disorientato che, nel suo peregrinare, deve recuperare la memoria di quello che sapeva già fare in passato. Non più quindi puzzle e quest per qualcun altro, ma solo per noi stessi, alla ricerca del nostro trascorso, per riportare alla luce quello che eravamo prima di perdere completamente la memoria. Decisamente affascinante e originale. Lo stesso gioco, diversamente da RPG più classici, focalizza l'attenzione sul solo uomo senza nome, non presentando altri protagonisti: solo un vasto numero di personaggi non giocanti, molti dei quali si ricorderanno di lui (ma che rimangono sempre, ai suoi/nostri occhi, dei perfetti sconosciuti). Sappiate che, in ogni caso, l'immortalità presenta i suoi bei vantaggi: a parte non finire il gioco quando un mago vi lancia contro un incantesimo letale, il potersi staccare un braccio e, fischiettando allegramente, utilizzarlo come estensione di quello attaccato al corpo per raccogliere oggetti altrimenti irraggiungibili è davvero divertente. Il motore grafico, come potete vedere anche dalle foto di questa voce di corridoio, è lo stesso Infinity Engine di Baldur's Gate, con le opportune modifiche all'interfaccia del gioco: alcuni oggetti dell'inventario, per esempio, saranno dotati di una propria "personalità" e interagiranno con il giocatore; per rimarcare ulteriormente la centralità del vostro ruolo, il personaggio principale rimarrà sempre nel mezzo dello schermo, mentre il mondo scrollerà intorno a lui. Per aumentare l'area visibile di gioco i menu sono divenuti a scomparsa (uno dei difetti di BG era proprio l'eccessivo spazio occupato dall'interfaccia).



Claudio

SABATINI
GROUP

FUTUR SHOW

cHi Non c'è noN ci sArà.

D'Adda, Lorenzini, Vigorelli

FUTURSHOW

PANE PER I TUOI DENTI.

BOLOGNA 9- 12 APRILE 2999

http://www.futurshow.it

Primo premio
a"Imagina99"

fallo pe

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy® .
Da oggi Microids è presente anche in Italia.

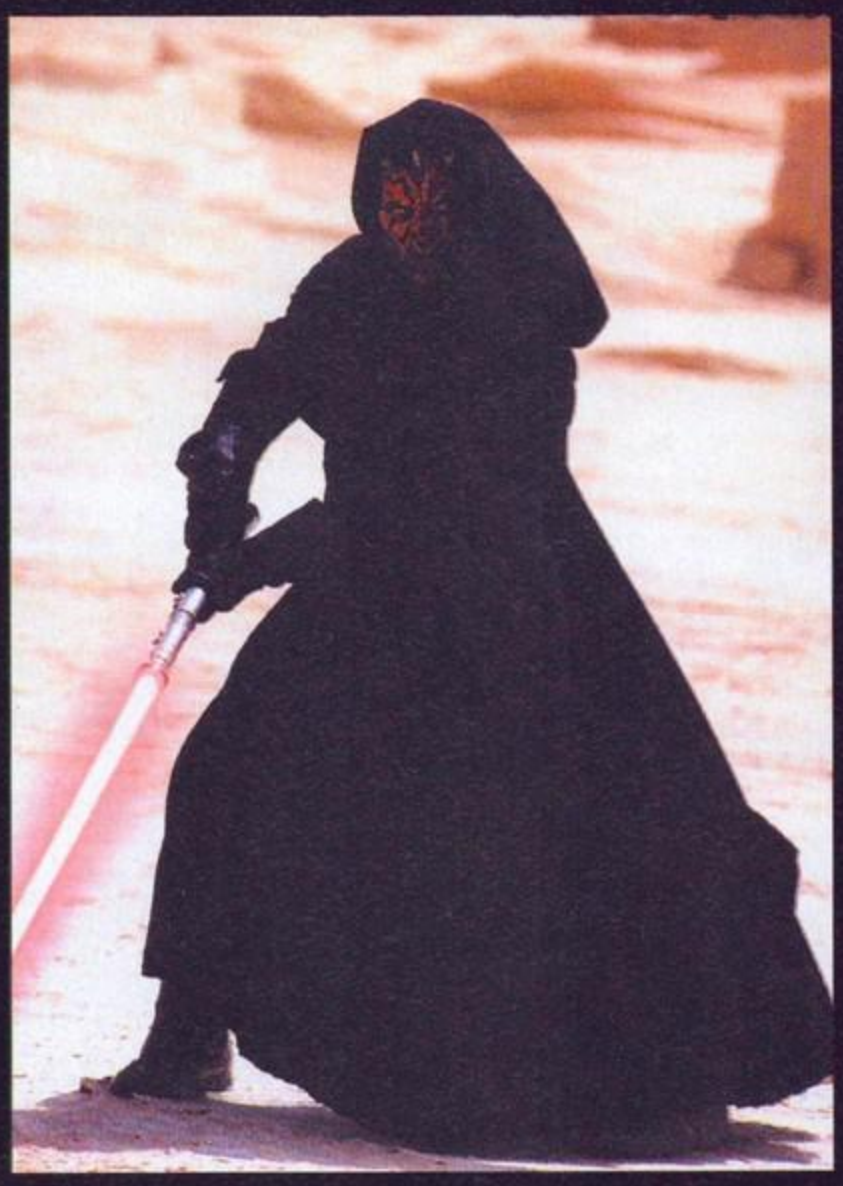
Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: sales.it@microids.com

NEW MEDIA
Distributore esclusivo.
via Campo dei Fiori, 4- 47100 Forlì,
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it.

r gioco.

MICROÏDS

www.microids.com



Di regola, gli "avvenimenti chiave", quelli che influenzano tutto ciò che li seguirà, non vengono quasi mai previsti. Tanto più viene preso sottogamba un episodio, maggiore è la possibilità che si riveli determinante la sua eco. Chi l'avrebbe detto vent'anni fa che Guerre Stellari sarebbe diventato quello che è diventato oggi? Eppure, di tanto in tanto capita l'occasione di poter assistere a uno di questi "punti nodali" della storia senza essere presi di sorpresa e avendo anzi la possibilità di prepararsi in anticipo. Signori, sta per iniziare una saga...

A cura di Marco Auletta

Per un certo lasso di tempo, tutti gli articoli pubblicati su TGM riguardanti una qualsivoglia uscita della LucasArts inerente il mondo di Guerre Stellari sono stati piagati da una strana maledizione: in quello che noi chiamiamo "cappello" (le righe di testo che introducono l'articolo, benché non sia mai stato sicuro fosse il nome giusto) si poteva sempre leggere la parola "forza" o una citazione distorta di uno dei tre film di Guerre Stellari. C'è stato un periodo in cui non c'era verso di sfuggire a questa maledizione (stiamo parlando dell'epoca di X-Wing, più o meno), e ciò probabilmente era dovuto al fatto che, in fin dei conti, il mondo di Luke e soci stesse in un certo senso ristagnando. Vogliamo dirlo? Diciamolo: tutta la serie di fumetti e libri pubblicati successivamente, nei quali possiamo individuare come punti alti la trilogia di Timothy Zahn e come punto basso il terrificante Truce at Bakura, non ha fatto altro che allungare il brodo, un po' come succede con i vari fumetti di Alien, Predator e combinazioni dei due. Sono sempre stato dell'idea che la storia di Guerre Stellari la sappia e la possa raccontare esclusivamente George Lucas. Tutto il resto è robaccia da cancellare: pensate addirittura che stando ai libri pubblicati (nella fattispecie Splinter of the Mind's Eye di Alan Dean Foster, lo stesso che ha curato la versione stampata di The Dig) Darth Vader avrebbe perso il braccio destro non già a causa dell'imperatore, di Obi Wan o di un tentativo di tagliarsi le unghie da sbronzo, bensì in un combattimento con Luke svoltosi prima della battaglia di Hoth (quella vista in apertura de L'Impero Colpisce Ancora). Sacrilegio! Come fa allora Luke a essere così stupito dalla mancanza del braccio del babbo ne Il Ritorno dello Jedi? È stato lui a tagliarlelo, non se lo ricorda più? Bah.

Qualcuno di voi (ne dubito) a questo punto si starà chiedendo: ma come ha fatto a sopravvivere a tutto ciò un simile "integralista" o, se vogliamo, un simile rompiscatole? Facile: più o meno nel 1991 la Lucas mandò in giro per il mondo un po' di gente per presentare l'imminente Indiana Jones and the Fate of Atlantis. In quell'occasione un rappresentante della compagnia annunciò trionfalmente che sarebbero usciti tre nuovi film della saga, a distanza di un anno l'uno dall'altro a partire dal 1997. Ci credereste? Un nuovo Guerre Stellari! La mente vacilla... Con il passare del tempo abbiamo scoperto che la previsione originaria era un po' ottimistica, ma che la ruota aveva davvero cominciato a girare: la riprova è che il 19 maggio di quest'anno (il 17 settembre in Italia) vedrà finalmente la luce l'attesissimo Episode I: The Phantom Menace, il primo dei tre film che racconteranno la storia di Anakin Skywalker, destinato a diventare Darth Vader. Scusate se è poco...

I box mostrano i droidi che si danno da fare per riparare al meglio il vostro veicolo. Come una visita guidata...

Il giovane Anakin è pronto alla partenza in quello che potrebbe essere una specie di stadio. O forse no, non è che si capisca benissimo...

Facciamo i calcoli...

La serie di Guerre Stellari consta, almeno in superficie, di tre film (in realtà sono cinque, perché ci sono pure i due degli Ewok. Lo so, non lo dovevo dire). Questi "tre film" hanno dato vita successivamente a una quantità esagerata di libri, fumetti, merchandising d'ogni genere (dai "pupazzetti" ai busti in ceramica di Boba Fett) e ovviamente un numero non meglio precisato di videogiochi. La guida ufficiale ne conta quindici, ma sono solo quelli più recenti, ignorando i titoli in wireframe della Atari (la conversione di Star Wars per Amiga è sempre stata un mito), quelli in bitmap a "scorrimento diagonale" della U.S. Gold e i due coin-op Sega (Star Wars Trilogy su Model 3 deve essere eccezionale). Per non parlare poi dei titoli più oscuri, come quelli per NES ispirati ai due droidi e quelli per le console più antiche. Insomma, il numero esatto non lo conoscono nemmeno alla Lucas secondo me, e se lo sanno fanno finta di niente (dopotutto allo Skywalker Ranch c'è una saletta con una vetrina contenente tutti i giochi sviluppati dalla LucasArts... o quasi, visto che mancano Nightshift, Willow e altri). Insomma, da tre film han tirato fuori una barca di roba, e tutto ciò sta per ricominciare! Episode I porterà il suo bravo corredo di "materiale collaterale", corredo che inizia ufficialmente con la presentazione di due giochi: Star Wars Episode I Racer e Star Wars Episode I The Adventure, ovvero ciò di cui dovrei parlarvi in questa occasione. Il titolo dell'articolo (sempre che non venga cassato) si riferisce proprio a questo fenomeno: Racer e The Adventure rappresentano solamente la punta dell'iceberg – già due giochi annunciati prima dell'uscita del film, figuriamoci cosa succederà quando Episode I verrà effettivamente proiettato. Ma cerchiamo di esaminare più da vicino i due titoli...

Una fase concitata della gara in una località sciistica aliena. Speriamo nessuno arrivi per girarci un altro Vacanze di Natale.

Wipeout, chi è costui

Cominciamo da Episode I – Racer. Dunque, prima di tutto, come mai un gioco di corse? In Episode I apparentemente ci sarà un momento del film nel quale il piccolo Anakin dovrà a tutti i costi vincere una gara molto particolare, indetta nientemeno che da Jabba The Hutt. La gara in questione è una corsa attraverso il deserto e le formazioni rocciose di Tatooine, e i veicoli che si potranno utilizzare sono i cosiddetti "Podracer", una sorta di rivisitazione in chiave moderno-surreale delle bighe: il posto di guida si trova in una sezione collegata mediante due cavi ai motori, che sono a loro volta collegati tra di loro da un fascio di energia. In questo modo i due motori trainano il "veicolo" vero e proprio, ottenendo un risultato molto affascinante e tutto sommato originale. Nel film, Anakin è l'unico essere umano capace di gareggiare su un Podracer: l'abbozzo di Forza che già si ritrova è in grado di sopperire alla mancanza di prontezza e di agilità necessarie a tenere sotto controllo questi veicoli.
Questo è quello che vedremo nel film: nel gioco invece potremo impersonare in tutto ventuno esseri differenti, ognuno provvisto di un Podracer radicalmente differente dagli altri nell'aspetto, nelle dimensioni e nelle prestazioni (quello del giovane Skywalker è il tipico veicolo agile & fragile). Questi ventuno veicoli non sono disponibili tutti insieme immediatamente, ma vanno guadagnati comportandosi in maniera dignitosa sui 21 tracciati sparpagliati su sette mondi differenti.

Un momento particolarmente ispirato della gara su Tatooine. Dov'è Sebulba?

Purtroppo, nessuno di questi sette mondi (Tatooine escluso) s'è mai visto precedentemente nella saga, il che significa che ci ritroveremo a correre in posti sconosciuti e non, per esempio, per le strade di Corruscant (dove avremmo potuto investire Palpatine, per esempio) anche perché secondo tutto il background sviluppato dalla Lucas per sostenere il gioco, lo sport praticato dai Podracer è una disciplina altamente non ufficiale, estremamente rischiosa e soprattutto praticata solamente sui pianeti alla "periferia" della galassia, quelli dove la longa mano dell'autorità si fa sentire di meno.
Grazie a questa particolare ambientazione si riesce a sfruttare l'aspetto classico del "futuro vecchio" tipico della visione di Lucas: macchinari polverosi, pezzi consumati, parti meccaniche che si guastano continuamente e così via. In effetti, un gioco di corsa con tutti i veicoli nuovi e scintillanti, le piste super-hi tech senza una macchia e via dicendo mal si sarebbe adattato all'universo di Guerre Stellari.
Anche l'oramai immancabile fase di acquisto dei pezzi per l'upgrade è stato studiato in modo di integrarsi con questi aspetti: i vari componenti dei Podracer possono essere infatti comprati e venduti a seconda delle esigenze e delle prestazioni offerte. I punti di riferimento principali saranno il negozio di uno strano alieno alato (che si vede pure nel film) e una specie di discarica: nel primo potremo vendere quello che non ci serve più o acquistare i pezzi di "prima scelta" (tutto è relativo), mentre nel secondo potremo andare a spulciare tra i rottami alla ricerca di qualche ricambio non troppo consunto da usare come pezza finché il portafogli non ci permetterà qualcosa di meglio. La cosa buffa è che i componenti completamente andati che venderemo all'alieno alato di cui sopra potranno riapparire leggermente ricondizionati nella discarica: alla faccia dell'usato sicuro... Comunque sia, il centro delle nostre attività rimarrà il garage, dove potremo decidere quali pezzi riparare e come assegnare i vari "pit droid" (robottini preposti alle riparazioni dei podracer) che potremo acquistare come i normali potenziamenti.
I ventuno percorsi, dicevamo, sono sparpagliati su sette pianeti diversi che spaziano dal desertico al ghiacciato passando per alcuni ambienti "originali" come il satellite-prigione all'interno del quale si possono trovare condotti a gravità zero che offrono momenti di gioco alternativi. La varietà però non è limitata all'ambientazione: anche la durata dei vari circuiti cambia notevolmente, visto che alcune gare possono durare mezzo minuto a giro e altre raggiungono i quattro minuti, offrendo quindi dei percorsi lunghi e

Ehi, ma quello non è un Sandcrawler? Li facevo più grandi... Soprattutto più dettagliati.

complicati. Tanto complicati che in alcuni punti ci troveremo ad affrontare i classici bivi, che non porteranno necessariamente a delle scorciatoie ma che potrebbero condurre a delle strade alternative semplicemente più facili o più difficili da percorrere.
La versione che abbiamo avuto modo di vedere negli uffici della Lucas è etichettabile come "onesta", benché non abbia suscitato un entusiasmo fuori dalla norma: l'engine ci è sembrato nella media, forse reminiscente di quello usato in Jedi Knight (non è un complimento): questo significa paesaggi composti da un numero di poligoni non altissimo, con delle texture estese su superfici enormi, che danno così l'impressione di essere poco varie, e fluidità nella norma. È anche vero però che quello che ci ha mostrato la Lucas non era nemmeno assimilabile a una versione beta: i lavori erano decisamente indietro, tant'è che non era stato incluso alcun effetto speciale tipo lampi di luce, fumo o chessò io (cose che in effetti aggiungono moltissimo all'aspetto), tutti elementi che verranno inclusi solo all'ultimo minuto per poter permettere ai programmatori di concentrarsi sulle cose più importanti. Ovviamente sarà possibile giocare su LAN, benché inizialmente non sia prevista la modalità per giocare tramite Internet.

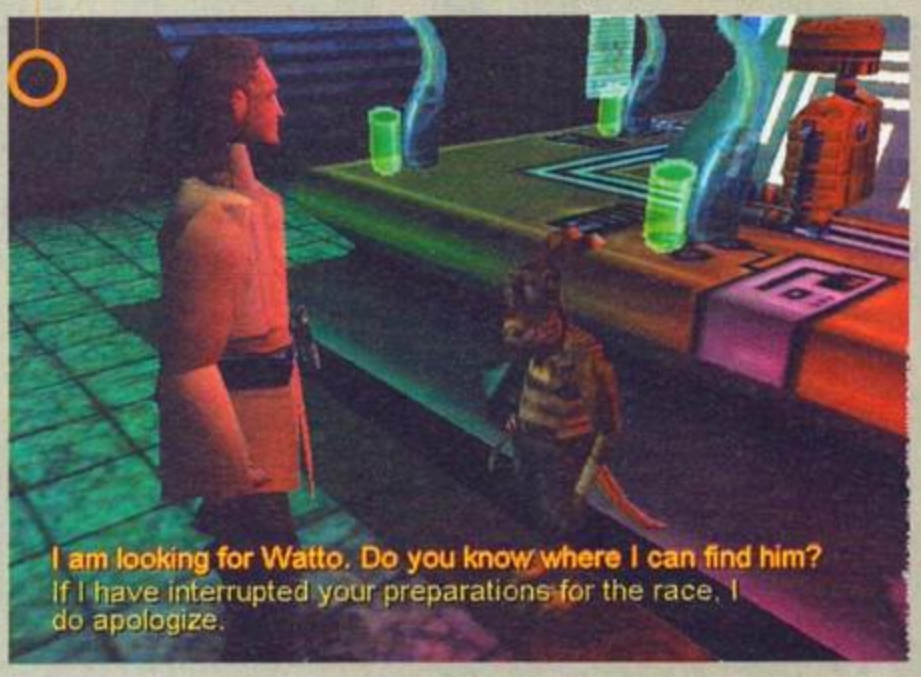
Ogni podracer deve tenere conto di sette caratteristiche differenti. Salvando le impostazioni relative al proprio veicolo sarà possibile riutilizzarle per le partite in rete...

NEXT

Qui incomincia l'avventura...

Ma veniamo al secondo titolo legato a The Phantom Menace. Quando la LucasArts vi presenta un gioco in anteprima assoluta dicendovi che il titolo è Episode I: The Adventure, a voi che cosa viene in mente Adventure? Beh, Monkey Island, Indiana Jones, anche Grim Fandango... E invece no. Nonostante l'accoppiata LucasArts – adventure sia un binomio capace di far sognare molte persone, il suddetto gioco è lontanissimo da quello che ci si sarebbe potuto immaginare (e questo lo si può capire anche guardando le foto). Dobbiamo forse disperare pensando a un'avventura "classica" ambientata nel mondo di Guerre Stellari? Chi lo sa.
Comunque sia, questo The Adventure è stato realizzato al di fuori della LucasArts, e a parer mio si vede. Il team di sviluppo è noto come Big Ape e, finora, si è reso responsabile di una serie di giochi per console (sempre pubblicati dalla Lucas) come Zombie Ate My Neighbors, Herc Adventures e altri. Probabilmente è proprio da questi titoli che salta fuori The Adventure, nonostante i programmatori stessi lo abbiano negato nel corso della presentazione (ma non mi infinocchiano di certo). Il gioco si

Questa volta gli imperiali hanno trovato pane per i loro denti... Dimenticavo; in Episode I non ci sono gli imperiali. Con chi ce la prenderemo allora?



Qui Gon Jinn (Liam Neeson) dialoga con un nano alieno dalle fattezze assai curiose. Che mai vorrà questo? E chi è Watto?

VOGLIO IL FIIILM!

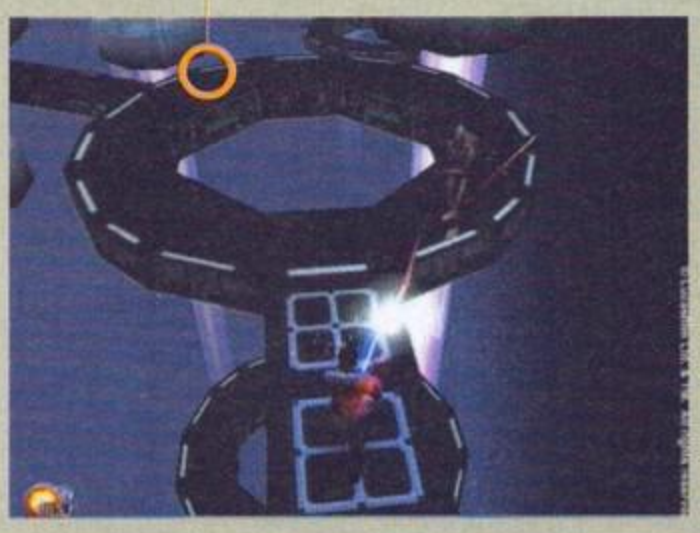
Come vi capiamo. Se fate parte anche voi di quella vasta schiera di persone che non stanno più nella pelle al pensiero di poter assistere al "quarto film di Guerre Stellari" e se avete un imbuto al posto del modem potrete tentare anche voi di scaricare i due voluminosi trailer messi a disposizione direttamente dalla Lucas sul loro sito. Puntando il vostro browser preferito (o anche quello che detestate, dovrebbero funzionare tutti e due...) su www.starwars.com potrete facilmente trovare il collegamento che vi porterà ai due filmati. Il primo trailer (noto anche come "teaser") è lungo all'incirca due minuti e offre una veloce carrellata di tutto quello che si potrà vedere nel film senza lasciar intuire nulla riguardo alla trama, mentre il secondo (della durata di due minuti e mezzo) si presenta come una vera e propria "anteprima" con un senso compiuto. Vi risparmiamo la domanda che a questo punto si starà già formando nella vostra testa: perché non pubblicarli sul Silver Disk? Perché la Lucas non vuole (l'abbiamo chiesto). Ecco perché in queste pagine vi presentiamo delle immagini dei due filmati, visto che ben pochi tra voi potranno essere in grado di tollerare le dimensioni dei due file. Accontentatevi...

Obi Wan si diletta a riflettere i colpi dei droidi da battaglia nelle misteriose paludi di Naboo... Almeno credo.

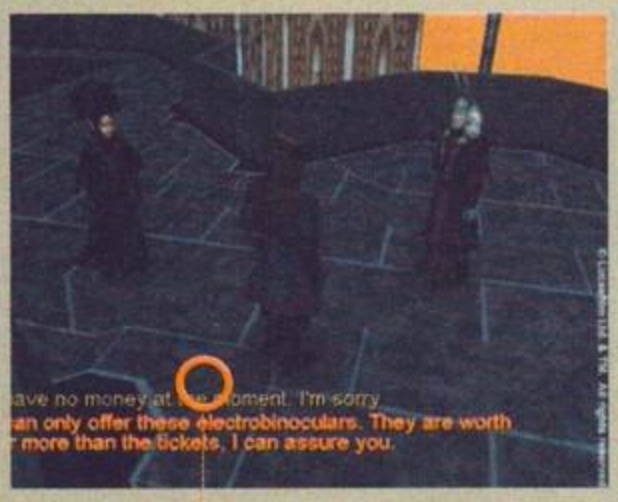
SIAMO TUTTI UNA GRANDE FAMIGLIA

Lavorando fondamentalmente per la stessa ditta, i programmatori dei due giochi hanno avuto la possibilità di attingere quasi a piacimento dai bozzetti originali prodotti dalla Lucasfilm per Episode I. Paradossalmente, quello che però non hanno potuto usare sono stati proprio i modelli poligonali di personaggi e veicoli e sono stati costretti a ripiegare su delle foto e su degli studi su carta, perché i lavori prodotti dalla ILM (Industrial Light & Magic, la divisione effetti speciali della Lucas) erano semplicemente troppo voluminosi per poter essere trattati con un "semplice" PC...

Obi Wan da giovane assume una posa plastica nelle vicinanze di un'unità C1. No, non è C1P8, quello è blu...



Se tanto mi dà tanto, questo dovrebbe essere uno degli ultimi livelli. Da qualche parte dovrebbe esserci Darth Maul.



Il coraggioso Capitano Panaka (non ridete) cerca di salire a bordo di un autobus spaziale in quel di Corruscant senza dover comprare il biglietto. Anche questo è Guerre Stellari...

Qui Gon Jin e Obi Wan Kenobi si danno un gran daffare nel primo quadro del gioco. Notate gli effetti di luce... Carini, eh?

presenta in sostanza come un'arcade-adventure poligonale visualizzato più o meno dall'alto, nel quale potremo impersonare a seconda dell'occasione Obi Wan, Qui Gon, il Capitano Panaka, ovvero il capo della sicurezza della Regina Amidala e, probabilmente, la stessa Amidala. Il gioco comprenderà 12 livelli nei quali il giocatore (chiunque esso impersoni) dovrà evitare o distruggere i droidi da battaglia (il "nemico standard" del film, un po' come gli Stromtrooper della vecchia trilogia), parlare con alcuni personaggi e risolvere numerosi enigmi legati a oggetti e situazioni.
Vestendo i panni di Obi Wan o di Qui Gon sarà ovviamente possibile destreggiarsi con la spada laser, tant'è che i programmatori hanno inserito ben 15 mosse diverse da eseguire, non sappiamo se per ciascun personaggio o da dividere tra i due (in questo caso non sarebbe poi una cosa eccezionale). Quello che abbiamo visto fare più spesso però è senza dubbio riflettere i colpi con la spada: spesso e volentieri per eliminare i robottoni era sufficiente tenere premuto un tasto mentre lo jedi di turno parava il parabile. I programmatori sostengono di averlo fatto apposta perché hanno scoperto che era una cosa divertente e che comunque ci saranno numerose situazioni in cui stare fermi e parare i colpi sarà controproducente. Noi gli crediamo sulla parola...
Da quello che abbiamo potuto vedere, il gioco girava in maniera eccellente con una semplice 3Dfx accoppiata a una scheda grafica di madre ignota, e già a 640x480 faceva un bell'effetto. La cosa che meno ci è piaciuta è stata senza dubbio la telecamera, che segue il giocatore inquadrandolo per tre quarti dall'alto, ottenendo una visuale a metà strada tra Tomb Raider e Gauntlet (se ve lo ricordate siete bravi), insomma, una cosa che non è né carne né pesce. Purtroppo non sarà possibile modificarla e quindi ci dovremo fare l'occhio.
Sia The Racer sia The Adventure gireranno esclusivamente con una scheda acceleratrice, ma tant'è, oramai dovreste averci fatto il callo...

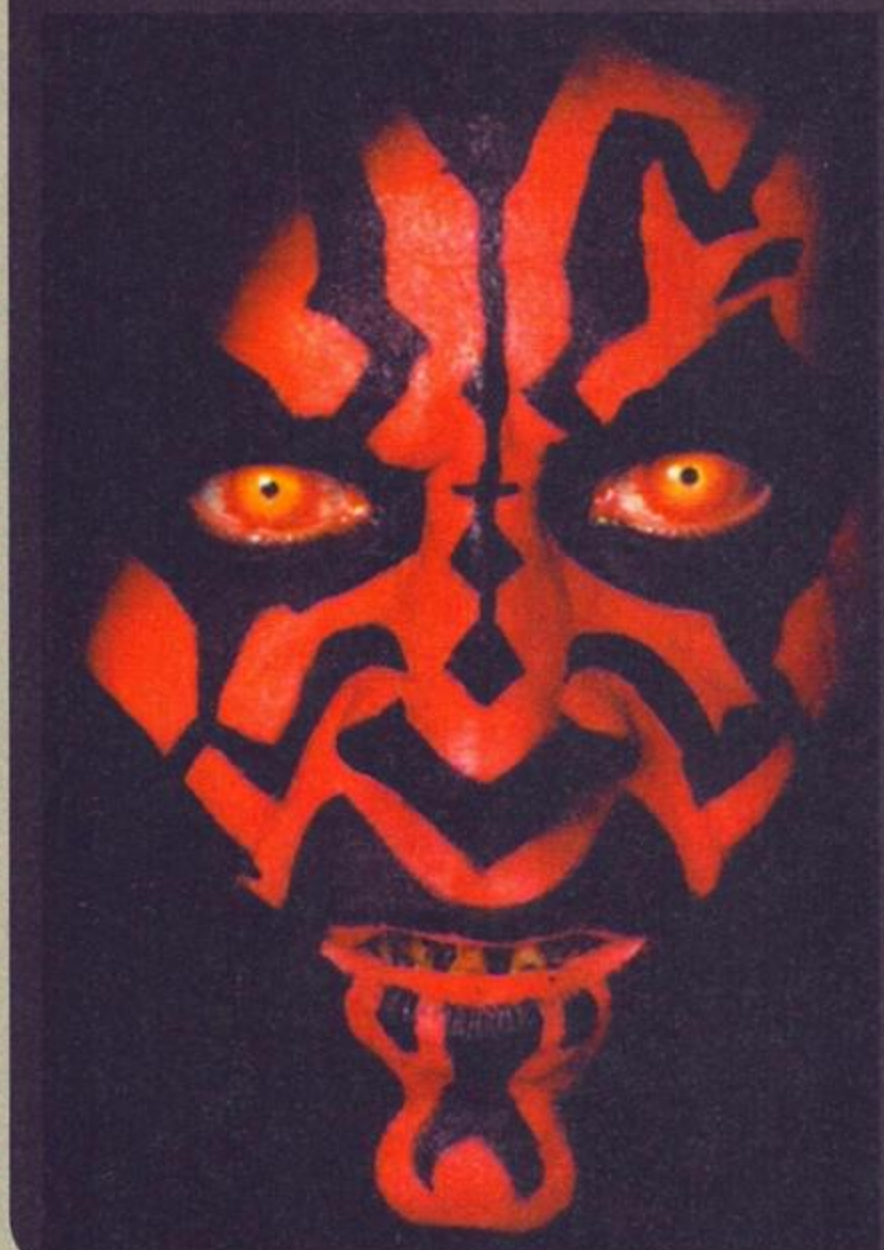
Concludendo...

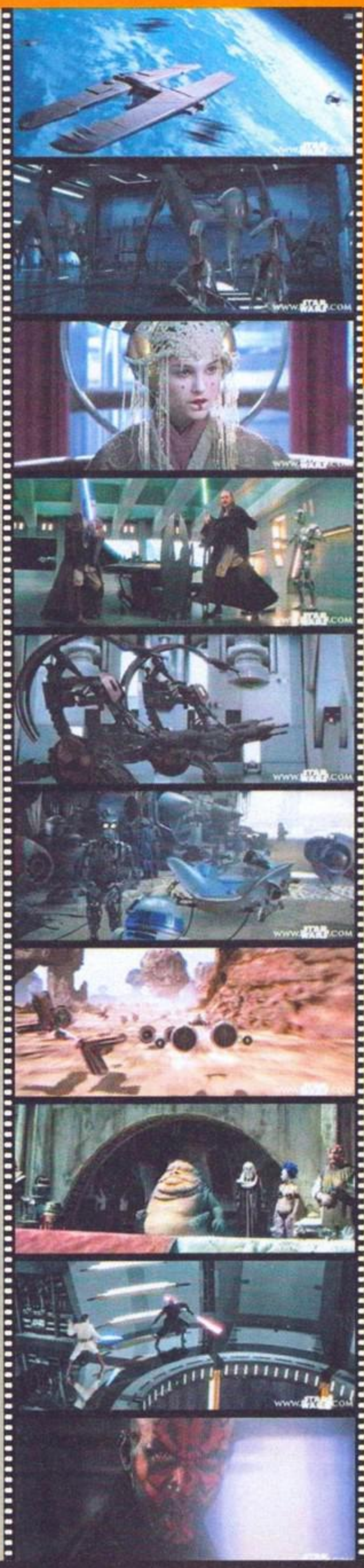
Quali sono i due "generi" della LucasArts più forti, per lo meno relativamente a Guerre Stellari? È ovvio, il simulatore spaziale (da X-Wing a Alliance) e lo sparatutto in prima persona (Jedi Knight). Perché la Lucas fa accompagnare il film più importante del decennio da un gioco di corsa e da un arcade-adventure? L'opinione del Vostro Redattore Preferito (un attimo che ve lo vado a chiamare) è che la grande L stia comunque realizzando dei titoli assimilabili ai due generi citati prima, ma che li stia tenendo in serbo per i giorni in cui la febbre di Episode I non sarà più alta come ora. Chi lo sa? Nel frattempo, non ci resta (come al solito) che attendere fiduciosi e cominciare a lucidare la spada laser...

MA

DARTH MAUL, CHI È COSTUI?

Il "cattivo per eccellenza" di Episode I pare sia tale Darth Maul, un misterioso Jedi Oscuro dall'aspetto assai inquietante e armato di una doppia spada laser. Nella realtà, chi ne veste i panni è tale Ray Park, esperto di Wu Shu e rispettato campione della suddetta disciplina. Park è stato scelto dai responsabili del casting a causa della sua abilità e delle sue doti atletiche, il che significa che potremo assistere a degli scontri molto spettacolari e adrenalinici (l'assaggio visibile nel nuovo trailer in questo senso è molto significativo), ma dobbiamo comunque ammettere che nonostante non sia un attore nel vero senso della parola, il suo "at last we will reveal ourselves to the Jedi, at last we will have revenge" è già entrato a pieno titolo nel catalogo delle citazioni memorabili e ci fa provare un brivido ogni volta che lo sentiamo...





TITOLO: *BREVEHEART*
SVILUPPATORE: *RED MEMON STUDIOS X EIDOS*
USCITA: *MAGGIO '99*

IL KILT DEL CONDOTTIERO

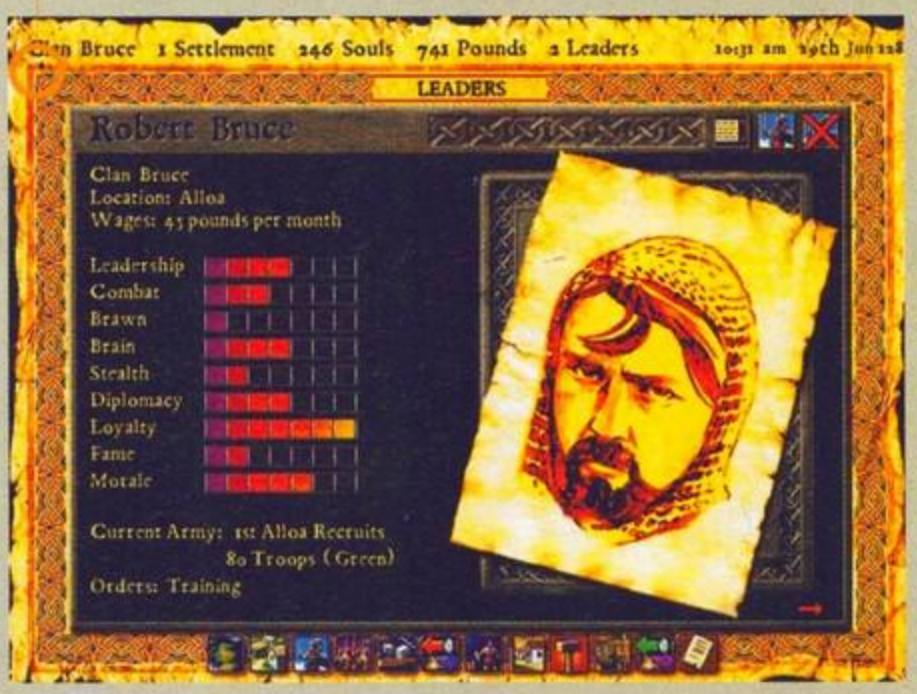
Nonostante non proprio recentissima, la pluri-oscar-decorata pellicola di Braveheart rimane una di quelle destinate a entrare nella storia del cinema. Sia che abbiate sempre sognato di combattere al fianco di William Wallace, sia che stiate semplicemente cercando uno strategico in tempo reale un po' fuori dall'ordinario, la Eidos ha in serbo qualcosa che potrebbe fare al caso vostro...

A cura di Max Reynaud

Questa schermata è un po' la chiave dell'intera sezione gestionale: fermo restando la possibilità di delegarne la direzione al computer, è possibile attribuire le proprie risorse a un'attività piuttosto che a un'altra.

La prima trasferta nelle leggendarie lande scozzesi della mia pur erratica esistenza è stata contraddistinta da un andamento piuttosto alterno: tornato insperatamente quanto inaspettatamente a una sonante vittoria in uno dei più malfamati casinò di Glasgow (non vi dico nemmeno quali traversie abbia dovuto superare per entrarvici), sono stato invece colpito da una sorta di influenza fulminante, mista a intossicazione alimentare (il mio stomaco pare ormai repellere l'ingerimento di qualsivoglia sostanza "alimentare" anglosassone...), che mi ha costretto a dare forfait alle fasi di maggiore anedottica (il celebre ballo tarentellato scozzese di coppia – l'aggettivo partenopeo non è sicuramente il più adeguato, ma spero renda l'idea – e la visita al monumento di William Wallace). Fortuna volle che l'incontro chiave ai fini prettamente giornalistici, qui riassunti in queste quattro pagine di preview, fosse avvenuto quando ancora in pieno possesso delle mie facoltà mentali, o quello che di loro restava dopo un paio di ore di sonno...

Come si denota dall'armatura al posto del kilt, il nemico di fronte a noi è chiaramente inglese. Chissà se dopo la disfatta dell'Inter almeno la Juve riuscirà e tenere alti i nostri colori?



Ogni clan ha un suo leader. Questo è il caso del prode Robert Bruce dell'omonimo clan.

Immagine a metà fra la macabra carneficina e il nuovo video con i duecento George Michael che ballano in discoteca.

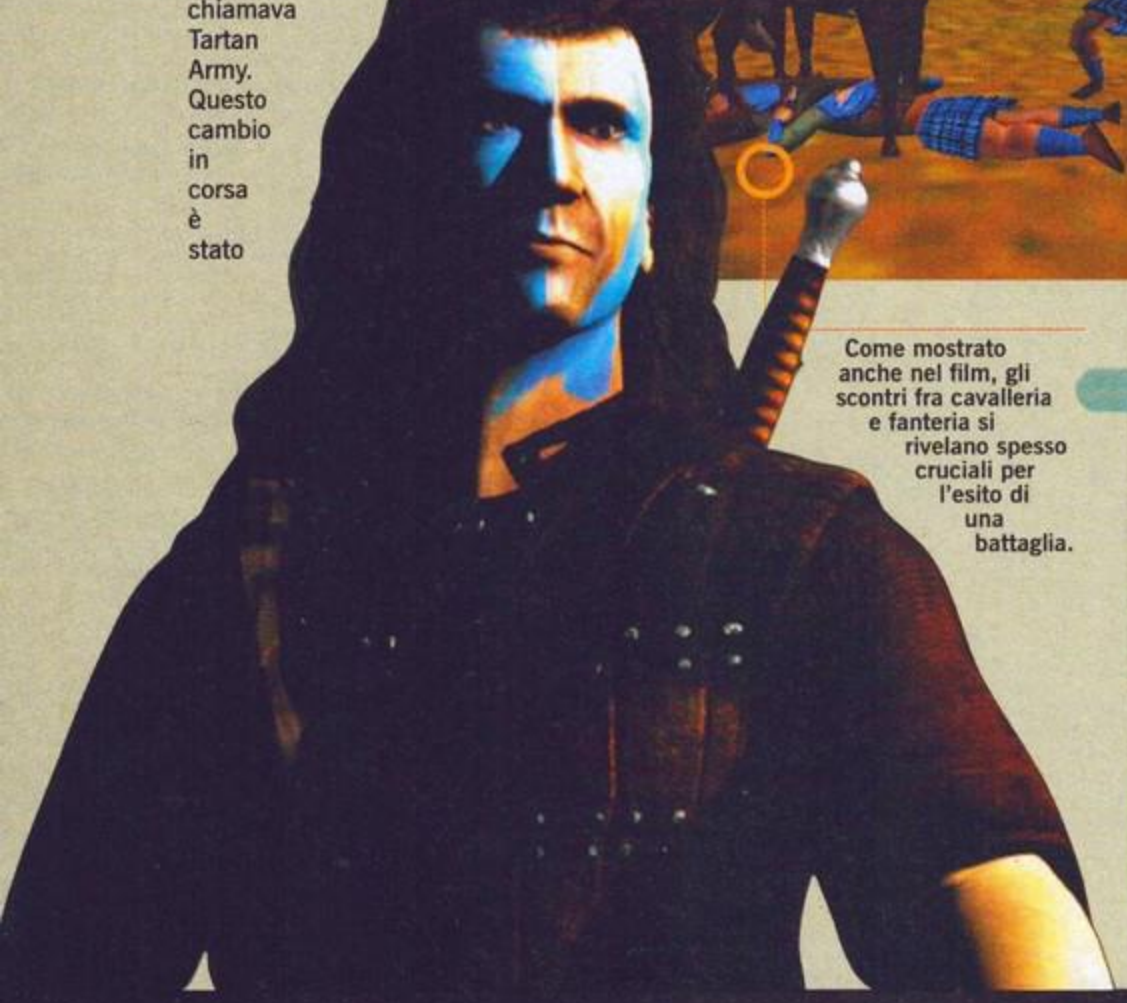
Mi ero dimenticato di dirvi che c'erano anche gli effetti atmosferici? Questo è quanto si evince da questa foto – visto che durante la dimostrazione "live" di pioggia non s'è vista nemmeno l'ombra.

La schermata "militare". Da qui è possibile assegnare le proprie unità ai diversi plotoni e condottieri di fiducia.

Come già visto nell'imminente Shogun, la gestione di un plotone schierato non è una delle cose più agevoli di questo mondo, sia per quanto riguarda l'interazione con il giocatore sia per quanto riguarda le routine stesse di singola intelligenza artificiale.

Veniamo così al dunque, occupandoci più da vicino di questo Braveheart. Cominciamo con una domanda per i soli lettori più preparati in materia: qual era il titolo precedente del gioco? Abbiamo pubblicato un paio di immaginette in uno speciale ECTS (oppure era addirittura l'E3), e se ve lo ricordate siete davvero gagliardi... Ok, tempo scaduto, si chiamava Tartan Army. Questo cambio in corsa è stato

Altra inquadratura ravvicinata di un concitato scontro corpo a corpo – gli effetti "gore" (sanguinolenti) devono ancora essere quasi del tutto implementati.



Come mostrato anche nel film, gli scontri fra cavalleria e fanteria si rivelano spesso cruciali per l'esito di una battaglia.

I LIMONI ROSSI SCOZZESI

La visita agli uffici della Red Lemon Studios è stata senza dubbio il momento più importante dell'intera spedizione scozzese. Anche se non ancora famosi quanto i "cugini" DMA Design (la parola Lemmings vi dice niente?), non ci sono dubbi che il team fondato nel 1996 da Andy Campbell, Laurent Noel e Andy Findlay sia nel giro di pochi anni diventato una realtà con ambizioni decisamente internazionali. Al di là di Braveheart, titolo chiaramente di punta, la Red Lemon sta ultimando un progetto futuristico in solo formato PlayStation: si chiama Airnauts ed è di prossima pubblicazione sotto etichetta Red Storm Interactive (la casa di Tom Clancy, o almeno così parrebbe). Anche se ancora top-secret, è inoltre in sviluppo uno sparatutto in soggettiva per la console Dreamcast della Sega, di cui prima o poi avrà sicuramente modo di occuparsene Alex sulle pagine di ConsoleMania...

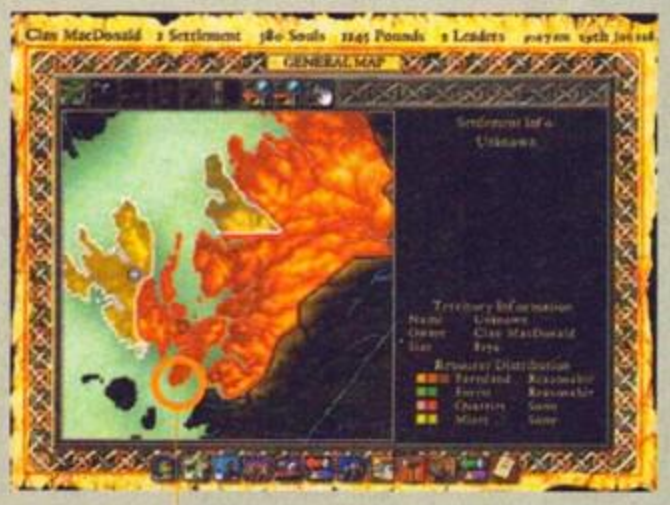
red lemon
red lemon studios | It's a game thing!

NEXT

L'ANEDDOTICA DI WILLIAM WALLACE

Titolo di chiara ispirazione "bossettiana": trattandosi dell'elemento più importante (!), la scelta è stata sofferta, ma alla fine il termine riassume bene il misto di verità e leggenda che circonda il personaggio di William Wallace, famoso più che altro per essere stato magistralmente interpretato da Mel Gibson nel pluridecorato Braveheart (la storia inglese ha sempre interessato scarsamente NOI europei).
La leggenda ha inizio nel 1272, anno in cui una famiglia di vassalli scozzesi dà alla luce William. L'educazione del giovane viene influenzata dai suoi zii sacerdoti, ma il primo appuntamento decisivo è il matrimonio con Marian Braidfoot, nel 1297. Come riproposto nel film, in modo così crudo e repentino da lasciare quasi interdetto lo spettatore, la giovane moglie venne uccisa dallo sceriffo inglese di Lanar, William de Hazelrig, nel maggio dello stesso anno. Tuttavia, pare che la realtà sia leggermente differente: sembra infatti che il nostro eroe fosse già in guerra contro gli inglesi e questi ultimi gli avessero assassinato la moglie in segno di rappresaglia.
Mentre Wallace attaccava Hazelrig, Andrew Murray prendeva di mira altrove gli inglesi. Quest'ultimo sarebbe diventato un fedele compagno di battaglie di William, in un periodo in cui gli scozzesi dimostrarono chiaramente di averne pieni i cosiddetti del dominio inglese, sempre più soffocante e opprimente. La ribellione di Wallace attrasse molti scozzesi, nobili e contadini, e il sovrano inglese Edward I ebbe più di un problema in seguito all'insurrezione. Furono infatti numerosi gli scacchi che dovettero subire i britannici, principalmente grazie alle innovative strategie militari applicate da Wallace, il quale faceva terra bruciata attorno alla marcia dei nemici, così da isolare completamente questi ultimi dal punto di vista dei rifornimenti e delle informazioni. I suoi uomini si disponevano spesso con le alabarde (o erano lance?) rivolte verso l'esterno, in modo da formare una specie di "porcospino" decisamente temibile.
Nel marzo del 1298, Wallace divenne cavaliere e si è a lungo dibattuto del fatto che egli abbia abusato o meno dei suoi poteri. In realtà, l'ipotesi più accreditata è quella che lo vede un eroe che si servì del suo prestigio per attirare attorno a sé il maggior numero possibile di scozzesi, nella guerra per la liberazione della sua patria natia. Il film illustra diversi attacchi nell'Inghilterra settentrionale, fra i quali la celebre vittoria presso il castello di Sterling, ma non parla dell'attività europea dell'eroe, che si trasferì in Francia e addirittura nello Stato Vaticano per chiedere rinforzi. Gli aiuti non gli furono però concessi e, dopo diverse battaglie condotte con successo (ma non è nemmeno sicuro che Wallace vi abbia fatto parte), fu catturato vicino a Glasgow e portato a Londra, condannato a morte e al ludibrio della gente, che lo riteneva un vigliacco uccisore degli inglesi (una volta ucciso, il suo corpo venne fatto a pezzi, che vennero poi appesi in giro per l'Inghilterra come monito a chiunque pensasse di ribellarsi contro la monarchia... NdSS).
Questo è quanto.

Primo piano per un baldanzoso William Wallace in "colorazione" da battaglia...



Dalla mappa principale è possibile seguire l'andamento della partita: se il vostro colore e quello dei vostri alleati è quello predominante, allora le cose vanno bene, se invece vi trovate accerchiati da una tonalità differente, ci sono ottime probabilità che la liberazione della Scozia non sia così probabile.

L'interfaccia è un incrocio fra quella di Red Alert, Populous 3 e Warzone 2100... Non si può dire che ci sia niente di davvero inedito, ma l'intero complesso resta sufficientemente funzionale e al tempo stesso versatile.

Approfittando del calare della notte, un clan scozzese si appresta a sferrare il suo attacco – o almeno così parrebbe.

comunque lo spunto per una delle prime domande rivolte ad Andy Campbell (managing director della Red Lemon Studios – vedere box dedicato, prego), che è stata più o meno questa: "visto il concept e l'ambientazione di gioco, avete iniziato a sviluppare il titolo pensando a Braveheart come possibile licenza, oppure questa è intervenuta a livello di design solo in un secondo tempo?" "Da buon scozzese, è chiaro che Braveheart fosse per noi qualcosa di più di un semplice film, ed è chiaro che l'ambientazione di gioco risultasse perfetta per poterne riproporre le gesta. Tartan Army è però nato come progetto a sé stante ed è per questo che, al momento dell'acquisizione della licenza, abbiamo dovuto necessariamente stravolgere lo storyboard e ridisegnare quasi da zero interfaccia grafica e unità. L'accordo ci ha poi permesso di garantire all'intera produzione un aspetto molto più cinematografico, con una serie di sequenze video particolarmente intense che accompagneranno l'evolversi della campagna.". "Fino a che punto il gioco seguirà la trama del film, ci sono state delle limitazioni in questo senso?". "Le uniche limitazioni derivano dal fatto che la 20th Century Fox, come tutte le major, è molto attenta al qualsiasi cosa sia legata alla propria immagine, e lo stesso dicasi per Mel Gibson. A parte una serie infinita di approvazioni su approvazioni, era chiaro che la decapitazione finale non potesse essere l'ambizione massima di ogni videogiocatore che si rispetti... Non voglio rovinare la sorpresa a nessuno, ma nel gioco potrete spingervi molto più Sud sulla mappa dell'Inghilterra e arrivare a cingervi il capo con una corona..."

Introdotta così a grandi linee la trama, passiamo pure a una descrizione un po' più

approfondita del gioco. Siccome si parte generalmente da una definizione, diciamo che si tratta sicuramente di uno strategico in tempo reale, dove però l'attenzione posta sulla gestione delle risorse di un villaggio, sulla diplomazia, sulla distribuzione della propria forza lavoro e via dicendo, risultano essere la chiave per poter affrontare uno scontro senza la certezza di trovarsi una lancia infilzata sotto il kilt (pare faccia molto male, c'è da crederci...). In pratica, dovrete scegliere quale dei 12 clan scozzesi prendere sotto il vostro comando e quindi, all'interno di una mappa vista dall'alto che non può non ricordare quella dell'indimenticato Defender of the Crown, gestirne in progressi che non potranno prescindere da preziose alleanze o accordi di non belligeranza con gli altri clan esistenti.

L'analisi delle rotte commerciali esistenti, comprensiva dei rispettivi carichi, è uno dei numerosi aspetti strategici dei quali tener conto durante la pianificazione della vostra campagna.

Il gioco vive così di due sezioni ben distinte fra loro: una puramente strategica 2D e una arcade in 3D che ricorda, almeno al sottoscritto, il promettente 'Shogun – The Art of War', su cui vi ha abbondantemente erudito il buon SS sullo scorso numero. Da un punto di vista tecnico, si segnala l'alternanza giorno/notte e il trascorrere delle stagioni, mentre parrebbe che lo stesso panorama geografico inglese sia stato riprodotto con un'accuratezza di 50 metri (a me è sembrata una po' una banfa, ma non essendo chiaro se si riferissero o meno al periodo medioevale, non l'ho creduto motivo di ulteriore dibattito).
In fase di conferenza stampa mi sono invece permesso di rivolgere l'unica domanda a mio avviso sensata fra tutte quelle – poche – che sono state espresse (anche perché al secondo posto si è piazzato un tedesco che ha chiesto "perché avete deciso di fare il gioco in 3D?" e al terzo lo spagnolo che, sul più bello, ha chiesto un taxi a razzo altrimenti perdeva l'aereo di ritorno – fate un po' voi...): "Braveheart resta uno strategico in tempo reale, con l'aggiunta di poter contare su una componente di pianificazione strategica molto più marcata e complessa. Dal momento però che in quasi tutti gli RTS la fase gestionale risulta direttamente integrata nelle missioni stesse, con la possibilità cioè di costruire nuove unità, centrali energetiche e compagnia bella, mentre qui le due cose rimangono nettamente separate, con però delle pesanti ripercussioni sull'andamento di un'intera campagna in tempo reale, come pensate di poter far interagire fra di loro i due piani?" (della serie che ora che Max ha finito la domanda, gli altri s'erano fatti un pisolino... NdSS). La risposta, in verità non troppo esauriente, lascia aperte le seguenti considerazioni: a) nel momento in cui si scende in campo, l'intera campagna resta paralizzata allo stato attuale delle cose fino al completamento della missione stessa; b) volendo, è possibile far gestire interamente al computer ogni scontro armato, sottolineando così come l'aspetto strategico sia forse quello preminente da un punto di vista contenutistico; c) le effettive ripercussioni dell'esito e dell'andamento di una missione sull'intero evolvere del gioco sono uno degli aspetti sui quali stanno maggiormente ancora lavorando.
In definitiva, prima di aver potuto appurare come funzioni in effetti il tutto, non sono in grado di dirvi se il gioco, al di là dell'engine grafico funzionale ma non certo straordinario, manterrà fino in fondo delle premesse che, a livello di concept, ne decreterebbero un sicuro successo. Ma è per questo che esistono le recensioni, ed è per questo che vi rimando al prossimo numero se la data di release della Eidos sarà mantenuta o alla prossima estate se le cose andranno come ho invece motivo di credere...
Sotto con le cornamuse, per il momento ho finito.

L'espressione piuttosto basita di re Edoardo lascia presagire un'importante vittoria del prode Wallace. Ma sarà poi vero che TUTTI i regnanti medioevali avevano rigorosamente la barba bianca?

Ci stiamo preparando a un assedio. In mancanza di una foto che possa testimoniarlo, lo strumento principe in tale circostanza resta la catapulta – da circa otto secoli a questa parte, passando per Defender of the Crown.

Gli agglomerati urbani in Braveheart spaziano da tranquilli paesini di compagna, come questo, a vere e proprie cittadelle fortificate.

Chi è che diceva che dare sempre retta a un uccello può costare un occhio della testa?

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

ULTIME NEWS IN AGGIORNATE IN TEMPO REALE http://www.computerone.it

SOLO DA COMPUTER ONE!!
PRENOTA SUBITO!!!
SCONTO 10%
per la prenotazione del titolo prima della data di uscita ufficiale

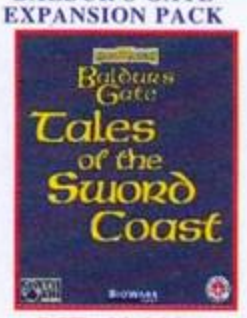
SUPERBIKE

LIT. 99.900

CIVILISATION 3: CALL TO POWER

LIT. 119.900

BALDUR'S GATE EXPANSION PACK



LIT. 89.900

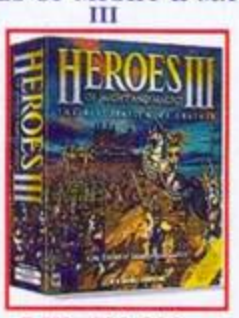
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

LIT. 109.900

ARMY MEN II

LIT. 99.900

HEROES OF MIGHT & MAGIC III



LIT. 109.900

LANDS OF LORE 3

LIT. 139.900

EVERQUEST

LIT. 99.900

...RICORDA...COMPUTER ONE PENSA A TE
...TU PENSA A COMPUTER ONE
PRENOTA SUBITO LE NOVITA'
IN ANTEPRIMA SCONTO 10%

Voodoo 3....LA POTENZA IN UNA SOLA SCHEDA DISPONIBILE IN 3 VERSIONI

2000 PCI : 16 Mb SDRam a 143 Mhz, RAMDAC a 300 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit
2000 AGP: 16 Mb SDRam a 143 Mhz, RAMDAC a 300 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit
3000 AGP: 16 Mb SDRam a 166 Mhz, RAMDAC a 350 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit e Tv Out

PRENOTA SUBITO

RICORDA!!! DA COMPUTER ONE
OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI
NE RICEVERAI ALTRI 3
COMPRESI NEL PREZZO

(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e'pertanto possibilita' di scelta)

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

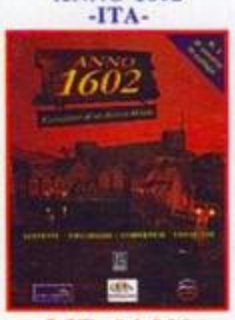
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Non rispondiamo di eventuali errori di stampa Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

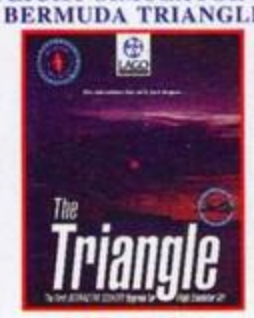
L E U L T I M E N O V I T A '

ANNO 1602 -ITA-



LIT. 94.900
CARNIVORES

LIT. 79.900
FLIGHT SIMULATOR 98 BERMUDA TRIANGLE



LIT. 89.900
QUAKE 2: NETPACK EXTREMITIES

LIT. 49.900
TOM C.RAINBOW 6: EAGLE'S WATCH D.D.

LIT. 59.900

APACHE HAVOC -ITA-

LIT. 99.900
CLOSE COMBAT 3

LIT. 109.900
FLIGHT SIMULATOR 98 EFIS '98 PAPATANGO

LIT. 84.900
TUROK 2

LIT. 99.900
RESIDENT EVIL 2

LIT. 89.900

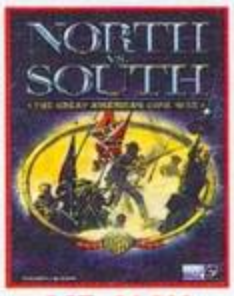
ASGHAN -ITA-

LIT. 99.900
COMBAT FLIGHT SIM. COMBAT PILOT D.DISK

LIT. 54.900
FLIGHT SIMULATOR 98 MAYDAY MAYDAY

LIT. 59.900
RED JACK -ITA-

LIT. 94.900
NORTH VS SOUTH



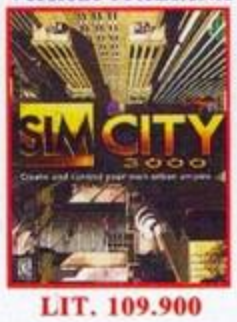
LIT. 94.900

BALDUR'S GATE -ITA-

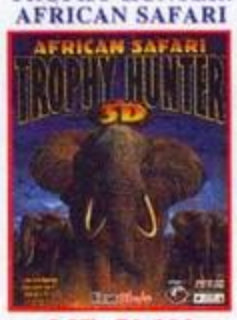
LIT. 94.900
PRO BASS FISHING

LIT. 79.900
FOOTBAMM WORLD MANAGER

LIT. 89.900
SIM CITY 3000 Versione ITALIANA

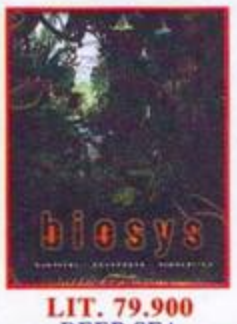


LIT. 109.900
TROPHY HUNTER: AFRICAN SAFARI



LIT. 79.900

BIOSYS



LIT. 79.900
DEEP SEA TROPHY FISHING

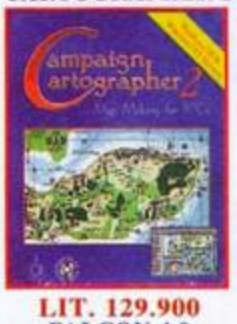
LIT. 64.900
MYTH 2

LIT. 99.900
STARCRAFT: BROOD WARS data disk

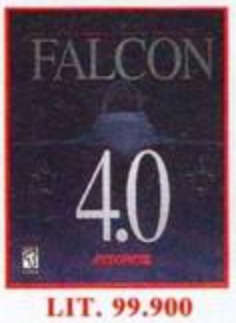
LIT. 69.900
ULTIMATE WORLD WAR II WARGAME

LIT. 99.900

CAMPAIGN CARTOGRAPHER 2



LIT. 129.900
FALCON 4.0



LIT. 99.900
NASCAR RACING 99

LIT. 94.900
STARSIEGE TRIBES

LIT. 119.900
BIG 6IX COMPILATION HUNTING

LIT. 99.900

DUNGEON DESIGNER 2

LIT. 79.900
FLIGHT SIMULATOR 98 747 INTERNATIONAL

LIT. 64.900
NFK:NATURAL FAWN KILLER

LIT. 64.900
THIEF: THE DARK PROJECT

LIT. 99.900
WORMS ARMAGEDDON

LIT. 79.900

RICORDA!!! DA COMPUTER ONE OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI NE RICEVERAI ALTRI 3 COMPRESI NEL PREZZO

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ??? TGM 04-99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC
_____
Console Marca e Modello
_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

TITOLO: *TIBERIAN SUN 3D*
SVILUPPATORE: *WESTWOOD STUDIOS x ELECTRONIC ARTS*
USCITA: *AUTUNNO '99*

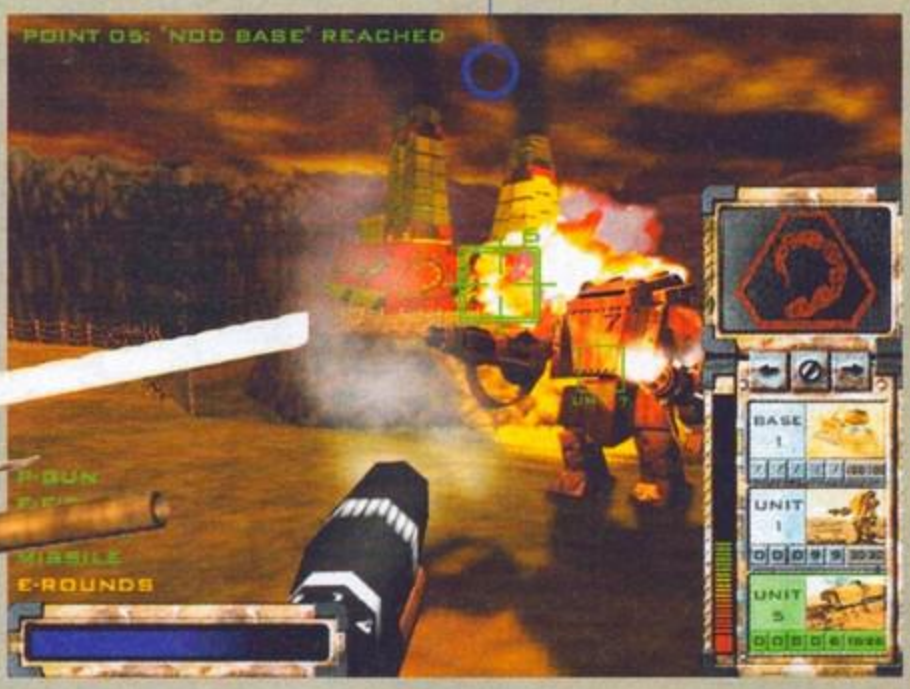
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN 3D

ESCLUSIVA MONDIALE

RIVOLUZIONE COPERNICANA

Con estrema saggezza, i Westwood cambiano completamente strada: riusciranno a farcela prima di Activision, Interplay e LucasArts?

A cura di Stefano Silvestri



Siamo arrivati a un avamposto dei NOD e troviamo un mech ad attenderci. Da notare il menu sulla destra, rimasto sostanzialmente lo stesso della versione precedente di TS, e quello sulla sinistra, totalmente nuovo, in cui è possibile scegliere quale arma far utilizzare alla propria unità. Graficamente parlando, poi, ecco l'immancabile fumo uscire dalla canna del nostro fucile, mentre l'ombra texturizzata sul terreno risulta essere un po' troppo cubettosa.

La notizia che sto per darvi può avere dell'incredibile, ma solo per coloro che non siano veramente addentro alla 'scena' internazionale o che non abbiano i giusti contatti: già da tempo, infatti, circolava voce che i Westwood avessero intenzione di bloccare il progetto Tiberian Sun per ripresentarlo 'tirato a lucido' ai primi di settembre, più avanzato, più bello ma, soprattutto, più competitivo. Ebbene, ora tutto ciò è diventato realtà.

A quanto pare, anche nella sede centrale di Las Vegas si lavora da qualche anno su engine poligonali capaci di aggiungere la tanto agognata terza dimensione a un genere, quello degli strategici in tempo reale, in cerca di un qualcosa di nuovo da proporre all'audience videoludica. Spinti anche dalle prime immagini di Dark Reign 2 e Force Commander (senza parlare di 'Star Trek: New Worlds' o dei già recensiti Warzone 2100 e Machines), alla Westwood hanno deciso di rivedere ancora una volta i piani di uscita e rinviare al prossimo autunno il lancio del loro prossimo gioiello C&C...

Passando ora a parlare del gioco vero e proprio, non siamo ancora in grado di dirvi molto, se non quello che Max è riuscito (unico giornalista al mondo capace dell'impresa) a carpire al producer della Westwood durante una seduta a un tavolo di black-jack e quello che è possibile dedurre dalle poche immagini che gentilmente ci ha mandato via e-mail (accompagnate da delle spiegazioni 'minimaliste'): il gioco sfrutterà in licenza l'engine di Redline della Accolade, casa anch'essa distribuita dalla Electronic Arts, che, possiamo dirlo, pare aver realizzato un motore grafico decisamente poliedrico, oltre che poligonale. Insomma, un po' quello che sta accadendo con Kingpin della Interplay, il quale, per quanto nessuno lo ammetta, sfrutta l'engine per la gestione dei personaggi di Messiah. Anche in questo caso, siamo di fronte a una scelta che rende onore alla casa del Nevada, la quale ha capito che il motore 3D che muoverà il prossimo Lands of Lore 3 non avrebbe potuto essere impiegato per un RTS. So che a molti potrebbe dare l'impressione della classica 'pezza', della soluzione dell'ultima ora, però credo che una rapida occhiata alle foto a corredo di queste pagine diano un'idea ben precisa dei risultati raggiunti. Molto interessante ora è anche la possibilità di comandare

Immagine spettacolare, questa, che mostra un paio delle unità aeree presenti nel gioco: in primo piano abbiamo l'evoluzione 3D dell'Orca, un elicottero da combattimento già presente nel primo C&C, mentre in seconda posizione possiamo vedere l'unità di recupero per container/mezzi in difficoltà, denominata Carryall, che nello specifico sta portando in salvo un mio Hovercar.

RIVOLUZIONE COPERNICANA

Ecco qui la mappa strategica dall'alto cui accennavo nel corso della preview: come vedete, le similitudini con Red Alert sono evidenti. Desta però una certa curiosità il menu in basso a sinistra col quale ruotare e zoomare la visuale: l'engine del precedente episodio della saga C&C non lo permetteva e sono davvero curioso di vedere come i Westwood siano riusciti a implementare queste funzioni...

Questa foto è stata tratta da una delle schermate statiche presenti tra una missione e l'altra: non so se poi su di essa appariranno i punteggi di fine missione o cos'altro, ma diciamo che rende bene l'idea dell'atmosfera del gioco...

ogni singola unità in prima persona, un'opzione non certo innovativa (in fondo questa cosa la fa già adesso Machines della Acclaim) ma che comunque risulta indispensabile, oggi come oggi, per uno strategico con la ambizioni di Tiberian Sun. Nella vita, però, i primi amori non si dimenticano mai, per cui ecco che il vecchio motore di Red Alert, opportunamente ammodernato, è stato impiegato per la mappa strategica con visuale dall'alto: questa opzione, a mio avviso, è estremamente intelligente per due motivi. Il primo, perché così si potranno comandare anche le unità più lontane rispetto alla posizione in cui ci si trova, senza dover far scorrere interamente il paesaggio tridimensionale sotto di noi (operazione alla lunga noiosa e capace di portare via tempo prezioso durante le fasi più calde dei combattimenti); il secondo, perché così si strizza sempre un occhio ai vecchi fan della serie, che tra l'altro non si sentiranno troppo traumatizzati dal cambiamento tridimensionale impresso al gioco. Sotto il profilo delle unità, si nota un piacevole ritorno al passato: il look è più quello del primo Command & Conquer che non quello di Red Alert, e non nascondo che l'immagine dell'Orca in volo mi ha fatto venire qualche lacrima di nostalgia. Al di là di questo, non è ancora il tempo per farvi una lista degli eventuali nuovi mezzi che la Westwood ha creato per noi videogiocatori (più che altro perché non c'è ancora dato saperlo), ma una cosa piuttosto interessante riguarda ora la possibilità, anche per le forze GDI, di ricevere degli aiuti dall'esterno sotto la forma di container pieni di materie prime, che poi potranno essere utilizzati dalle opportune infrastrutture per la produzione di mezzi o costruzioni speciali (sarà quindi buona cosa iniziare la missione costruendo subito eliporti e piste d'atterraggio).
Avendo appena visitato la Gremlin, non posso non notare come questa idea sia molto simile a quelle delle casse di legno presenti in Tanktics, anche se mi sentirei di escludere che in Nevada aspettino i DMA Design per farsi venire l'ispirazione. Chiudo qui questa parentesi specificandosi che (almeno stando a quanto Max ha capito), questi container cadranno un po' a random nella vostra mappa, e a voi spetterà il compito di andarli a recuperare con delle unità aeree dal design davvero originale di nome Carryall, che tra l'altro, come vedete in una foto da qualche parte in queste pagine, possono anche essere usate per recuperare le vostre unità in difficoltà e riportarle alla base per le opportune riparazioni.
Purtroppo, mi devo fermare qui: come capirete anche voi, da una chiacchierata informale attorno a un tavolo da gioco non ci si può attendere di più, e ammetto che io stesso vorrei saperne molto di più. L'unica cosa sicura è che il sole sorgerà ancora sul mondo di Command & Conquer, ma questa volta più rotondo e poligonale che mai...

In questa foto si vede decisamente la 'mano' dell'engine di Redline. Da notare il reticolo per calcolare l'alzo del lanciagranate, di modo da capire dove sparare per colpire l'obiettivo al centro del cerchio.

END

SPEEDYSOFT

Tel. (0766) 35651 — **Fax (0766) 35652**

vendita per corrispondenza

E-mail: speedy@etruria.net

telefonate per prenotare le novità
mandateci le vostre E-mail

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

HARDWARE

	LIRE
ACCELERATORI 3D E SCHEDE VIDEO	
ATI-XPERT@ 128 AGP 16MB	259.900
CREATIVE 3D BLASTER BANSHEE AGP 16MB	204.900
DIAMOND MONSTER FUSION AGP 16MB	259.900
DIAMOND VIPER 550 RIVA TNT AGP 16 MB	279.900
MATROX G200 MILLENNIUM SD AGP 8MB	149.900
MATROX G200 SD AGP 8MB	174.900
MATROX G200 MARVEL AGP 8MB	494.900
HARD DISK, FLOPPY, UNITÀ ZIP	
HD IBM 6.4GB UDMA	349.900
HD IBM 8.4GB UDMA	364.900
HD QUANTUM 5.1GB UDMA	299.900
HD QUANTUM 6.4GB UDMA	314.900
HD QUANTUM 8.4GB UDMA	364.900
HD QUANTUM 10.2GB UDMA	434.900
FLOPPY DISK MITSUMI 3,5"	29.900
IOMEGA ZIP PARALLELO ESTERNO	234.900
IOMEGA ZIP ATAPI INTERNO	164.900
CD ROM E MASTERIZZATORI	
CDL ASUS 40X UDMA	119.900
CDL MITSUMI 32X	84.900
CDL PIONEER 40X	119.900
CDL PLEXTOR 32X SCSI	224.900
CDL PLEXTOR 40X SCSI	269.900
CDR MITSUMI 4801 4X8X IDE	529.900
CDR PLEXTOR PX412TI 4X12X SCSI	629.900
CDR PLEXTOR PXR820TI 8X20X SCSI	979.900
CDW SONY CRX100E 4X2X24X IDE	669.900
CDW PHILIPS 3610 2X2X6X IDE	449.900
CDW YAMAHA 4416 4X4X16X IDE	759.900
CDW YAMAHA 4416 4X4X16X SCSI	699.900
MONITOR	
MACOM 15" 0.28 MPRII 1280X1024	274.900
MACOM 17" 0.28 MPRII 1280X1024	449.900
ACER 77E 17" 0.27 MPRII 1280X1024	604.900
ACER 99C 19" 0.26 MPRII 1600X1200	1.049.900
SONY 17" CDM200EST 0.25 MPRII 1280X1024	879.900
SONY 19" 400PST 0.25 MPRII 1600X1200	1.729.900
SONY 21" F500 0.22 MPRII 1800X1440	4.224.900
CONTROLLER SCSI, MODEM	
ADAPTEC AHA 2940 PCI UW	409.900
MODEM MACOM V56FE 56.6K V.90	129.900
MODEM FAX MACOM MEMORY PRO 56.6K	229.900
MOUSE, TASTIERE E JOYSTICK	
MOUSE LOGITECH PILOT PS/2 SERIALE 3 TASTI	19.900
MOUSE LOGITECH PILOT+3 TASTI ROTELLA	29.900
TASTIERA MITSUMI WIN 95	19.900
MS SIDEWINDER FREESTYLE	119.900
MS SIDEWINDER STANDARD	54.900
MS SIDEWINDER PRECISION PRO	119.900
MS SIDEWINDER GAMEPAD	64.900
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	269.900
GRAVIS XTERMINATOR	119.900
VOLANTE LOGITECH WINGMAN F. FORCE	334.900
SCHEDE MADRI, MEMORIE	
ASUS P5A S-SOCKET 7 100MHZ AGP ATX	184.900
ASUS P2B SLOT 1 100MHZ AGP ATX	279.900
ASUS P2B/F SLOT 1 100MHZ AGP ATX	289.900
MICROSTAR 5169 S-SOCKET 7 100MHZ AGP ATX	144.900
MICROSTAR 6119 SLOT 1 100MHZ AGP ATX	209.900
DIMM 32MB SDRAM PC100	94.900
DIMM 64MB SDRAM PC100	184.900
DIMM 128MB SDRAM PC100	374.900
SCHEDE SONORE E SPEAKER	
CREATIVE LIVE BASIC!	139.900
CREATIVE SOUNDBLASTER VIBRA 16	44.900
CREATIVE SOUNDBLASTER AWE 64	79.900
CREATIVE SOUNDBLASTER 128 PCI	89.900
CASSE CREATIVE 60WATT PMPO	74.900
CASSE+SUB CREATIVE MICROWORKS 480WATT	344.900
CASSE CREATIVE PC WORKS 4 POINT SURROUND	139.900
CASSE+SUB SURF SOUND 380WATT PMPO	134.900
SOFTWARE, CD RECORDABLE	
WINDOWS 98 OEM ITALIANO	199.900
AHEAD NERO BURNING ROM 4.0 OEM	34.900
CD-R VERBATIM 74MIN 650MB (cad.)	3.000
CD-R THAT'S WRITE 74MIN 650MB (cad.)	2.500
CD-R THAT'S WRITE 80MIN 800MB (cad.)	3.500

VOODOO 3 TEL.

SE ACQUISTATE UNO DEI SEGUENTI TITOLI, CON L'AGGIUNTA DI SOLE L. 5000 RICEVERETE ANCHE UNO DEI GIOCHI IN OFFERTA

SOFTWARE

	LIRE
ABE'S EXODUS ODDWORLD 2 TUTTO ITA	89.900
ALPHA CENTAURI TUTTO ITALIANO	TEL.
ART OF MAGIC TUTTO ITALIANO	94.900
BALDUR'S GATE TUTTO ITALIANO	82.900
BALDUR'S GATE DD: TALE OF THE...	TEL.
BLOOD 2 MAN ITA 3DFX	69.900
BROODWAR STARCRAFT DD	79.900
CAESAR 3 TUTTO ITALIANO	84.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR TUTTO ITALIANO 3DFX	109.900
DUKE NUK'EM FOREVER	TEL.
EXTREME G2 TUTTO ITALIANO 3DFX	69.900
FALCON 4.0 3DFX	99.900
FALLOUT 2 TUTTO ITALIANO	79.900
FIFA '99 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
GRIM FANDANGO TUTTO ITALIANO	109.900
HALF LIFE TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
HERETIC 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
TOCA 2	82.900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	99.900
KING'S QUEST 8 TUTTO ITALIANO 3DFX	109.900
MICROSOFT GOLF	79.900
MS CLOSE COMBAT 3	89.900
MYTH 2 SOULBRIGHTER MAN ITA 3DFX	69.900
POPULOUS: THE BEGINNING TUTTO ITALIANO 3DFX	94.900
POWERSLIDE MANUALE ITALIANO 3DFX	69.900
QUAKE 3	TEL.
RAGE OF MAGE TUTTO ITALIANO	79.900
RAILROAD TYCOON 2 TUTTO ITALIANO	89.900
RAINBOW SIX TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
RAINBOW SIX DD: EAGLE WATCH	69.900
REQUIEM	TEL.
SCUDETTO 98/99	TEL.
RESIDENT EVIL 2 3DFX	84.900
SETTLERS 3 TUTTO ITALIANO	89.900
SILVER	TEL.
SIM CITY 3000 TUTTO ITALIANO	119.900
SIN TUTTO ITALIANO 3DFX	84.900
TAISHO	TEL.
THIEF THE DARK PROJECT MAN ITA 3DFX	89.900
TIBERIUM SUN	TEL.
TOCA 2	82.900
TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
TRESPASSER TUTTO ITALIANO 3DFX	84.900
TUROK 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	74.900
UNREAL LEVEL PACK	49.900
WARGASM TUTTO ITALIANO 3DFX	84.900
WESTERN FRONT	89.900
WWF 2 FIGHTER TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900

OFFERTE

LIRE							
AGENT ARMSTRONG	19.900	CART PRECISION RACING	19.900	DUNGEON KEEPER	19.900	MEN OF WAR	19.900
ASSAULT RIGS	19.900	CIRCUIT RACER	19.900	FIFA '98	19.900	QUAKE 2	19.900
A-TRAIN	19.900	CONQUEST EARTH	19.900	FLIGHT UNLIMITED	19.900	RAVEN	19.900
BIRTHRIGHT	19.900	DARK EARTH	19.900	FLIGHT UNLIMITED 2	19.900	SENSIBLE SOCCER '98	19.900
		DEATHTRAP DUNGEON	19.900	FORCED ALLIANCE	19.900	SOLDIER AT WAR	19.900
		DIE HARD TRILOGY	19.900	MAGIC THE GATHERING	19.900	TEST DRIVE OFF ROAD	19.900
						TOMB RAIDER 2	19.900
						WORLD CUP '98	19.900

DISPONIBILI FILM IN DVD

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

MAGICARDS — L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING L. 29.900

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

Telefonate al nostro servizio ANTEPRIME e OFFERTE

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00 GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

Aprile '99

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma

.....

.....

.....

sistema

.....

.....

.....

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

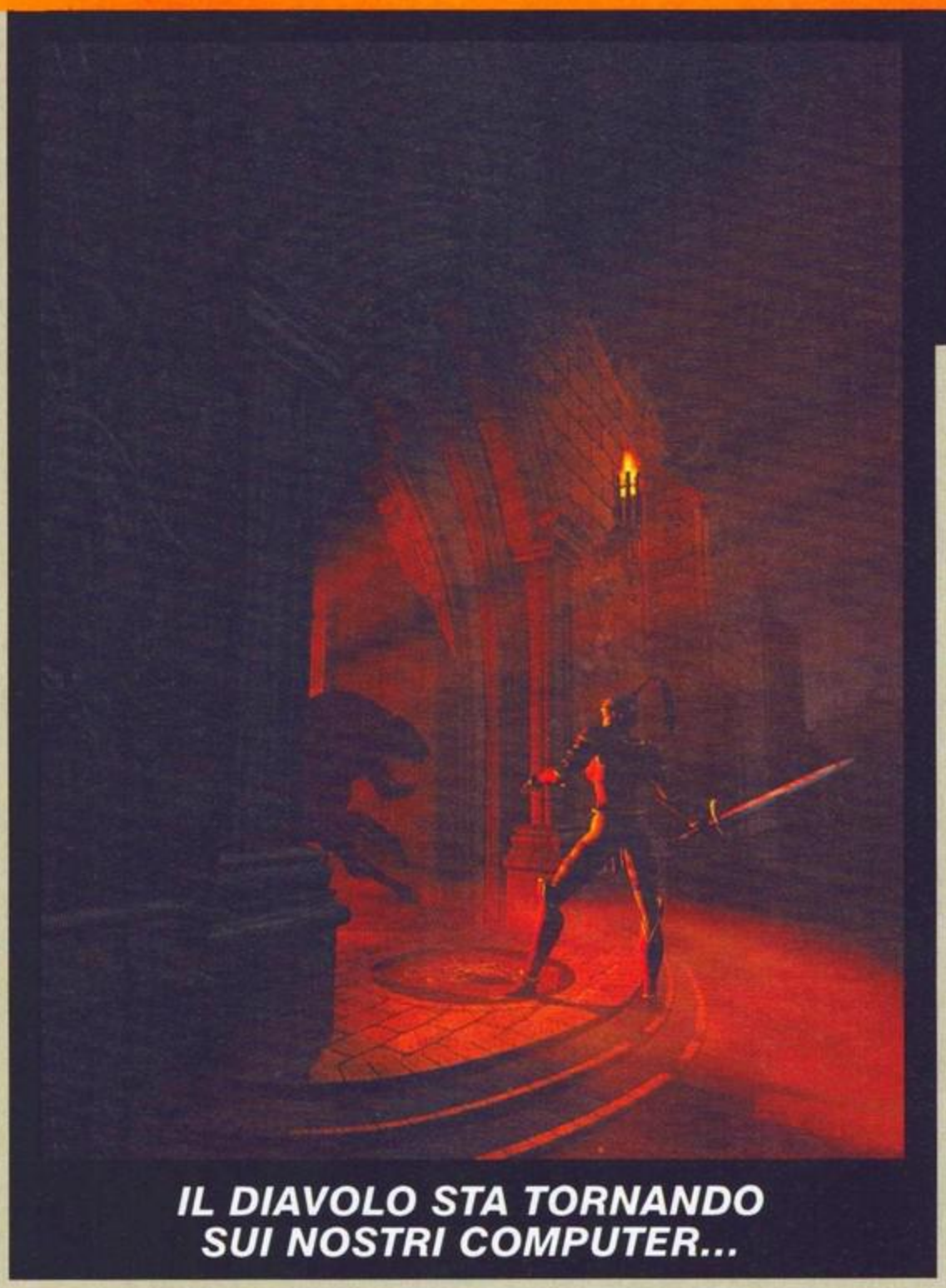
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Grafilaser - Roma

TITOLO: *DIABLO*
SVILUPPATORE: *BLIZZARD ENTERTAINMENT x SIERRA*
USCITA: *AUTUNNO '99*



IL DIAVOLO STA TORNANDO SUI NOSTRI COMPUTER...

I mesi volano e si avvicina sempre più l'ora X, quella cioè della presentazione di Diablo II, seguito di un titolo che ha dato un nuovo significato alla definizione 'gioco di ruolo'. Il vostro felino redazionale prende l'aereo e indaga per voi...

A cura di Stefano Silvestri

Come avrete modo di capire leggendo questa e altre preview, verso la metà di marzo sono stato gentilmente invitato dalla Sierra prima a Los Angeles e poi a Seattle, per vedere tutti i giochi che la casa americana ha in catalogo di qui a Natale. L'incredibile mole di materiale raccolto non mi permette di parlare di tutti i titoli fin qui visti su questo stesso numero, pena il rischio di trasformare The Games Machine in una specie di catalogo promozionale. Per questo motivo, in questo numero troverete le preview di Diablo II, Team Fortress Classic e Team Fortress 2, mentre sul prossimo ce ne saranno altre tre che non voglio anticiparvi per non rovinarvi la sorpresa e per non avvantaggiare la concorrenza, che senz'altro ci legge. Fatte queste premesse, iniziamo subito a vedere cosa ho visto durante la mia visita a Irvine, periferia di Los Angeles, agli uffici della Blizzard, prima tappa del mio viaggio. Lo immaginerete anche voi, la ragione di questa visita è stata Diablo 2, gioco del quale si parla da almeno due anni e del quale con una certa prontezza di riflessi ve ne avevamo scritto una preview quasi 12 mesi fa. Ora lo sviluppo del titolo è in fase decisamente avanzata, tant'è che si prevede sarà pronto per questo autunno, ed è stato quindi con una certa curiosità che noi tutti abbiamo ascoltato le parole di Bill Roper, producer del gioco e nostro cicerone. La prima cosa che ci ha detto è che Diablo 2 l'hanno iniziato a programmare solamente 2 mesi dopo aver finito il primo capitolo della serie. Insomma, giusto il tempo di godersi un po' di riposo e poi subito via al lavoro. Per sua stessa ammissione, dopo aver dato quasi tutto con Diablo, all'inizio non è stato facile trovare qualcosa di veramente innovativo su cui lavorare, anche se delle idee su cosa fare c'erano già. Innanzitutto, è emersa ovvia la considerazione che il loro primo capolavoro aveva delle mappe troppo piccole, cosa in parte vera soprattutto considerata la tendenza attuale, ragione per cui ora qualsiasi locazione sarà dalle 10 alle 12 volte più ampia che non in precedenza (non a caso il gioco finale starà su 4 CD!). Altra cosa che non è stata trascurata sono state le critiche in merito al fatto che, tolta la locazione iniziale, tutto il gioco era interamente ambientato sotto terra. Ammetto che a me tale scelta non era affatto dispiaciuta ma evidentemente la grande maggioranza degli 'aficionado' di Diablo deve averla pensata diversamente, visto che ora ci sarà un miglior bilanciamento tra le locazioni sotterranee e quelle all'aperto. In merito a queste ultime, un'altra considerazione che è stata fatta è quella riguardante la 'vitalità' di certe ambientazioni: diciamocelo, la cittadella di Tristan rispecchiava in pieno il suo nome, e non dava l'impressione di essere né un posto divertente né comunque di essere un luogo vero, vivo. Inutile dirlo, anche a questo si è cercato di ovviare introducendo ad esempio degli animali che scorrazzano allegramente per il paese: occhio quindi a non calpestare distrattamente qualche gallina o a molestare una mucca, visto che potreste trovarvi un ruspante contadinotto pronto a farvi assaggiare la sua zappa! Scherzi a parte, a prima vista il risultato ottenuto è alquanto modesto, nel senso che ora il paese sembra sì più reale, ma resta pur sempre caratterizzato da una certa sensazione di staticità. Altri dettagli sono stati curati, quale il fatto che i fiumi non sono delle pozze azzurre d'acqua immobile bensì in movi[redacted], ma in fin dei conti ques[redacted]o cose che lasciano il tempo che trovano. Quello che è più importante in Diablo II sono i cambiamenti riguardo all'interfaccia, ai diversi tipi di personaggio che potrete decidere di gestire e alle loro specializzazioni. Ma andiamo con ordine.

Sotto il profilo dell'interfaccia grafica vera e propria all'inizio non si notano particolari cambiamenti, ma dopo un po' che si gioca ci si accorge che c'è qualcosa in più. Innanzitutto è presente ora una barra indicante la stanchezza del proprio personaggio: questo perché quando le cose

iniziano a mettersi male, adesso sarà possibile iniziare a correre per scrollarsi di dosso eventuali seccatori. Com'è ovvio però non si può correre all'infinito, per cui ecco spiegata la suddetta barra che, una volta esauritasi, vi obbligherà a rallentare il passo. Come piccola finezza cito il fatto che più sarete corazzati, più in fretta vi stancherete. Un'altra miglioria riguarda adesso la gestione dell'inventario, visto che i vari oggetti che deciderete di comprare o che raccoglierete da terra avranno una dimensione che sarà possibile controllare preventivamente. Si eviterà così di spendere soldi per acquistare, chessò, una spada particolarmente potente che poi si scopre essere troppo voluminosa e quindi impossibile da portarsi dietro a meno di non dover rinunciare a qualche oggetto che si sarebbe invece tenuto volentieri. La vera e propria novità, però, la si nota una volta che, superati i primi combattimenti e ottenuta la prima promozione a un livello superiore, ci si trova a scegliere in quale specialità convertire i propri punti esperienza. Mentre prima, infatti, l'esperienza ci rendeva più forti solamente in un ristretto numero di parametri, tra l'altro uguali per ogni personaggio, adesso invece ogni differente eroe che potrete scegliere avrà la possibilità di specializzarsi in diverse discipline. In questo modo, l'Amazzone potrà diventare formidabile con frecce o giavellotti, il Negromante con incantesimi di summoning (coi quali evocare creature che combatteranno al suo fianco) o di avvelenamento, la Maga con incantesimi di fuoco, di ghiaccio o di elettricità e così via anche per il Barbaro e il Paladino. Affascinante, no? Io direi di sì, tanto più che se si gestiranno sapientemente i propri punti esperienza e se si porteranno a termine tutti i quest a disposizione del gioco, pare che sarà possibile raggiungere una completa specializzazione in ognuna delle varie arti. A questo punto capirete anche voi come il divertimento sia assicurato. Proprio in proposito dei quest da affrontare, di fronte a esplicita domanda Bill Roper mi ha detto che Diablo II vuole rifarsi al primo Diablo e non a GDR come ad esempio Daggerfall. In altre parole, qualunque sia il personaggio prescelto, la storia procederà lungo un binario principale dal quale ci si potrà solo lievemente discostare decidendo di affrontare i quest che verranno di volta in volta proposti. Il loro numero sarà però limitato, per cui scordatevi di poter fare come nel titolo della Bethesda dove, se volevate, potevate anche disinteressarvi di quello che era il

Ecco qui a voi Bill Roper, producer di Diablo 2, in tutta la sua magnificenza e magnitudine, visto che quando muoveva nervosamente la gamba mandava in risonanza il pavimento, facendoci credere di essere nel pieno di un terremoto di medie proporzioni...

vostro obiettivo principale e dedicarvi invece alle infinite sotto-missioni generate dal computer. Questa rigidità dal punto di vista dello svolgimento del gioco comporta anche il fatto che le vostre azioni avranno scarse ripercussioni su quello che è il mondo che vi circonda, essendo questo regolato da variabili precalcolate dai programmatori della Blizzard. A voler ben guardare, credo che questo sia l'unico punto debole del gioco, che resta a mio avviso ancora troppo legato a un'impostazione arcade, evidenziata ad esempio dal fatto che adesso per far tirare le frecce all'Amazzone (molto simile al personaggio femminile del primo episodio) non bisogna neanche più premere ripetutamente il tasto del mouse, ma basta cliccarlo una volta e quindi tenerlo premuto. Ammetto di aver finito il primo Diablo col personaggio maschile, quello del guerriero, ma in questo caso sono rimasto impressionato dal volume di fuoco della nostra eroina, che più che un arco sembra abbia in mano un mitragliatore, tante sono le frecce che tira in un secondo. Insomma, non proprio il massimo del realismo, ma d'altronde mi assicurano che anche la Rogue di Diablo non scherzava. Graficamente parlando, il gioco è rimasto lo stesso: l'engine attuale pare essere un parente molto stretto del suo predecessore e l'unica cosa che balza all'occhio, oltre a delle locazioni graficamente più dettagliate, è l'utilizzo della 3Dfx per quanto riguarda un particolare genere di effetti luminosi, quelli delle esplosioni. Ogni volta che un incantesimo creerà scoppi o fiammate, si assisterà a un cerchio di luce che velocemente si allargherà per poi restringersi immediatamente. Di fronte agli shooter in soggettiva dell'ultima generazione, quest'uso della 3Dfx può far sorridere, ma alla fine si tratta dell'aggiunta di un effetto che mancava nel primo capitolo della serie. Sempre restando nell'ambito dell'estetica, segnalo anche piacevolezze quali il fatto che ogni singola arma, scudo o corazza avrà una propria estetica, e che quindi a seconda di come deciderete di bardare il vostro personaggio, questi avrà un look ogni volta diverso. Chiudo l'angolo delle frivolezze segnalandovi un'altra particolarità, quale quella che quando il vostro eroe sarà messo alle strette e circondato dai nemici, mentre brandirà la spada o chi per essa inizierà anche a scalciare i mostri che gli staranno attorno, di modo da allontanarli. Nulla che cambi la fisionomia del gioco ma, come nel caso precedente, male non fa. Se si vogliono andare a cercare le vere novità, allora, ci si deve concentrare su due aspetti molto interessanti: l'economia e i personaggi non giocanti (o NPC, Non Playing Characters, per dirla all'inglese). Quanto al primo aspetto, la gestione delle proprie finanze è diventata una fase ancora più importante del gioco, tant'è vero che quando si incontreranno dei personaggi con cui interagire, due saranno le possibilità: parlarci oppure mercanteggiare. Sarà che di natura sono uno spendaccione, ma non è che i soldi che ero riuscito a raccogliere col primo Diablo mi avessero permesso chissà quali follie, eppure stando a sentire Bill Roper pare che stavolta le ristrettezze cui si andrà incontro saranno ancora maggiori, quasi che su Tristan si fosse abbattuta la più bieca delle recessioni. Di conseguenza le scelte che si sarà obbligati a fare (compro questo o quello? Ma farò bene a vendere il mio scudo per comprarmi quell'armatura?) saranno ancora più difficili, con buona pace di chi nella vita non bada a spese (circola comunque la voce che la Blizzard abbia incluso un cheat nel gioco in cui, premendo Invio e digitando 'Max Reynaud', si avrà diritto a una Barbarian Express platino con cui acquistare tutto ciò che si vuole. Il debito verrà contabilizzato all'inizio di Diablo III).

Si diceva che quella dell'economia non è l'unica rivoluzione di Diablo II, accennando agli NPC: ebbene, sappiate che ora sarà possibile (solo col Negromante, però) lanciare degli incantesimi coi quali si creeranno dei golem di varia natura (di terra, di fuoco, d'acciaio e di sangue) i quali, pilotati da un'intelligenza artificiale primitiva quanto loro stessi, si scaglieranno contro chiunque rappresenti per voi una minaccia. A livello di giocabilità alla Blizzard stanno ancora cercando di calibrare la potenza e il numero massimo di golem che è possibile creare (capirete anche voi che è una questione piuttosto delicata), però già adesso c'è da dire che il fatto in se stesso intriga non poco.
Altro tema molto importante riguardante Diablo II è il multiplayer: Battle.net è stato un punto di ritrovo per molti avventurieri e pare che ora, anche grazie all'esperienza accumulata indirettamente con Ultima Online, il discorso sia decisamente destinato a migliorare. Non più allora un server dove connettersi solamente per scovare tesori e uccidere mostri o altri avventurieri per impossessarsi dei loro beni, ma una specie di comunità virtuale dove vivere delle vere e proprie esperienze, ovviamente sempre con quel pizzico d'azione in più che distingue il gioco della Blizzard da quello della Origin. Il tutto, comunque, con un occhio di riguardo particolare contro l'hacking del programma, piaga questa che ha flagellato le sessioni on-line di molti avventurieri che si trovavano di fronte a gente che, barando, era riuscita e creare dei combattenti pressoché invincibili.
Contrariamente a quanto si sarebbe portati a pensare, però, una particolare attenzione verrà riposta anche sul single-player. Alla casa californiana non è infatti andato giù che Warcraft 2 in Europa abbia venduto 500.000 pezzi e che Command & Conquer ne abbia totalizzati poco più di un milione: dopo svariate riunioni, a Irvine sono giunti alla conclusione che il titolo dei Westwood era più forte sul fronte del single-player, modalità questa particolarmente prediletta nel nostro continente, dove le linee telefoniche non sono buone e i costi di connessione non certo economici. Altra interessante statistica è quella derivante dalle cartoline di registrazione: ebbene, per quanto riguardava le caratteristiche dei PC sui quali la gente s'era installato Diablo, è emerso che una buona percentuale s'era messo il tutto su un portatile, che poi si portava dietro per proseguire il gioco non appena possibile. Per questa ragione, anche per Diablo II i requisiti di sistema saranno particolarmente bassi, attestandosi attorno a un P166 con 32MB di RAM (saranno supportate poi le schede accelerate Direct3D). Dovendo quindi avviarci a una conclusione, direi che il prossimo titolo della casa californiana non rischia molto ma preferisce andare sul sicuro, riproponendo la stessa formula che un paio di anni fa ne ha decretato il successo. Quel che è chiaro è che chi ha adorato il primo Diablo amerà alla follia questo seguito, e chi invece non l'ha mai giocato potrebbe farsi catturare da quel sapiente mix tra arcade e gioco di ruolo, che rappresenta il tratto distintivo della saga ambientata a Tristan.

Ogni mese spediamo TGM a tutte le software house più importanti del mondo, e lo stesso ovviamente fanno gli altri con le loro testate. Ecco poi, una volta nelle toilette della Blizzard, la triste scoperta sul loro destino...

TITOLO: *TEAM FORTRESS CLASSIC*
SVILUPPATORE: *VALVE*
USCITA: *MA COME, NON LO AVETE ANCORA?*

SOLI CONTRO TUTTI? ADESSO NON PIÙ...

Ha rivoluzionato il modo pensare il multiplayer a i tempi di Quake e ora sta per approdare sui nostri PC in versione riveduta e corretta per Half-Life. Di chi sto parlando? Di Team Fortress Classic!

A cura di Stefano Silvestri

Nel mio mestiere alcune volte si sa quello che si va a vedere, altre no. Altre volte ancora, si hanno dei dubbi, come nel caso della mia trasferta alla Valve, in quel di Seattle. Ammetto infatti che prima di partire per il viaggio c'era in me un po' di incertezza: 'Che vai a vedere?'. 'Team Fortress!'. 'Ma no, al limite Team Fotress 2'. 'Ma scusa, la Valve non ha mai fatto un Team Fortress prima di adesso, sarà senz'altro l'1', non il 2!". 'Beh, ma non stanno mica facendo Team Fortress Classic?'. Insomma, per dirla in parole povere, un vero macello. Fortunatamente questo reportage è servito a gettare luce sulla questione. Un paio d'anni fa, un biondino australiano di nome Robin Walker, allora studente universitario, si dilettò col primo Quake realizzando un add-on per il multiplayer di nome Team Fortress, distribuito gratuitamente in quel di Internet. Visto il successo mondiale, il signore in questione fondò una società, la TF Software PTY Ltd, recentemente acquistata da Gabe Newell, fondatore della Valve (è proprio vero che se si hanno le idee buone, la vita può cambiare da un giorno all'altro). Inutile dirlo, adesso sta lavorando a Team Fortress Classic, sostanzialmente un 'porting' per Half-Life della sua precedente creazione. Così come a suo tempo, questo programma sarà distribuito gratuitamente su Internet entro questo mese (per voi che leggete) e dovrebbe aggirarsi attorno ai 15MB (se avete una connessione scarsa, no problem, prima o poi lo troverete anche sul Silver Disk). Una volta che TFC (d'ora in poi lo chiameremo anche così) sarà ultimato, la Valve in toto si dedicherà a Team Fortress 2, prodotto che dovrebbe essere distribuito a settembre come un add-on da acquistare a parte e che rappresenterà una vera svolta nei giochi in rete. Di TFC ne parlo adesso, di TF2 invece ne parlerò poco più avanti.

Ora a difendere la vostra base potrete anche avere queste simpaticissime mitragliatrici: se siete delle spie, occhio a non tornare a casa travestiti come quelli dell'altra squadra!

L'ingegnere, come vedete, non armato con chissà quale arsenale ma comunque sa farsi rispettare.

Dunque, dicevamo di Team Fortress Classic... la prima cosa che c'è da dire è questa: se siete abituati a connettervi solitari nel cuore della notte assetati di sangue, con l'adesivo 'It's fragfest time' appiccicato sul monitor, magari dopo che avete cenato con quello che per vostra madre era uno spezzatino ma che per voi sembrava solo un ammasso di gib di manzo, allora sappiate che potreste restarne delusi. TFC è infatti il gioco cooperative per eccellenza, dove non appena vi sarete connessi al server di turno vi verrà chiesto quale tipo di soldato volete essere, vincolando così la vostra esistenza al rigido rispetto delle gerarchie.
Le categorie tra cui scegliere sono ben 9: Scout, Soldier, Sniper, Demon Man, Medic, HW Guy, Pyro, Spy ed Engineer. Vediamole con ordine. Lo Scout è la lepre del gioco, colui che sacrifica l'armatura e l'arsenale in favore della velocità, l'uomo giusto per entrare nel covo avversario, rubare la bandiera e tornarsene a casa. Unica sfortuna: un paio di fucilate ed è bello che morto, e in più ha delle armi così scarse che i nemici fa prima a ucciderli a parolacce. È chiaro a questo punto che lo Scout dovrà essere difeso

Un soldato semplice prende la mira col suo bazooka: peccato che questa sia l'unica arma veramente potente a sua disposizione.

'MEDIC!!!'. Se avete avuto la buona idea di vestire i panni dei medici da campo, quando sentirete questo urlo vorrà dire che c'è qualcuno che ha bisogno del vostro aiuto!

da un incredibile gioco di squadra, e a chi spetterà l'onore? Ma ai Soldier e agli Sniper, coi primi che fanno da vere e proprie guardie del corpo e i secondi che si appostano sui tetti e sparano dalla distanza. Dite che solo i soldati semplici non sono abbastanza? Allora sappiate che potrete sempre spargere un po' di terrore nelle file avversarie coi Demon Man e i Pyro, gentiluomini armati di lanciafiamme e piacevolezze simili coi quali fare dei vostri nemici dei tacchini arrosto pronti per essere mangiati. E se vi fanno male? Beh, si può sempre premere il tasto appropriato e chiamare il dottore, il quale arriverà a curarvi finendo addirittura col pomparvi fino al 150% delle vostre capacità.
Ovviamente anche il Medic ha delle armi che farebbero ridere il bambino del mio vicino di casa, così peraltro come l'Engineer, l'ingegnere, il cui unico scopo nel gioco è quello di costruire nuove armi che poi verranno sfruttate dagli altri giocatori.
Più gustosi sono gli HW Guy (dove 'HW' sta per Heavy Weapon), armati fino ai denti con vulcan in stile Rambo, corazzati fino al 300% ma più lenti di una tartaruga letargica. Il loro unico scopo è allora quello di aggirarsi per la base difendendola dalle scorribande avversarie. Il vero e proprio divertimento resta allora la Spia, la quale ha un discreto armamentario e in più ha le seguenti tre abilità, o 'skill': cambiare 'skin' (in altre parole, potete travestirvi da una delle altre 8 unità e apparire quello che non siete), fingervi morti (salvo poi balzare alle spalle di chi vi credeva defunto e ucciderlo meschinamente) e, infine, cambiare colore. A che serve? Beh, supponiamo che in modalità 'Capture the Flag' voi siate della squadra rossa e che vi fingiate dei blu, entriate nella roccaforte nemica e rubiate la bandiera: quest'ultima opzione si rivela incredibilmente devastante dal punto di vista psicologico, perché non appena uno vede un altro della propria squadra che s'allontana con la sua bandiera, capisce che c'è in giro una spia e non sa più di chi fidarsi. Il risultato è che nel giro di pochi minuti tutti si sparano addosso, giusto per stare tranquilli...
Ovviamente, così come la spia ha le sue tre abilità, anche le altre unità hanno le proprie, ma sinceramente solo quelle di questa unità mi sembrano degne d'attenzione.
Quando poco sopra però lasciavo trasparire una certa delusione, il mio giudizio non si riferiva alle varie 'skill' assegnate di default a ogni personaggio, quando al fatto che le armi a disposizione per ogni tipo di soldato sono solo 4 e che la velocità della corsa rallenta incredibilmente all'aumentare della potenza del vostro arsenale. La prima questione finisce per essere alla lunga noiosa, perché diciamolo, una delle cose belle di Half-Life è proprio l'incredibile varietà dell'arsenale, qui fin troppo limitato. La seconda cosa invece annoia subito, perché di fatto tra le nove unità non ne esiste una sola con la quale andarsene in giro a massacrare l'avversario: usare un HW Guy è piuttosto frustrante, perché la sua corsa è l'equivalente della camminata normale, e vista la lentezza congenita la gente vi centra che è un piacere. Viceversa, se volete sbizzarrirvi con strafe circolari che abbiano almeno un minimo di successo, dovete essere almeno un Scout, ma attaccare la gente a colpi di chiave inglese o di pistola non è certo il massimo della vita. In altre parole, l'impostazione classica di TFC è quella di vincolare strettamente il giocatore alla categoria da lui prescelta. Se siete dei cecchini, statevene sui tetti e non muovetevi da lì, se siete un HW Guy statevene nella base a difendere la vostra bandiera e se siete degli Scout, beh, correte e incrociate le dita. Certo, è vero che si può cambiare categoria quando si vuole, però tra tutte quelle disponibili ne ho trovate veramente poche che mi abbiano soddisfatto: forse la Spia o il Pyro. E comunque, una domanda: quante delle persone che faranno di volta in volta parte della vostra squadra se ne staranno lì a rispettare i loro ruoli? E quanti di quelli che si connettono avranno voglia di spendere i loro soldi facendo i medici che vanno a curare la gente o gli ingegneri che costruiscono armi che poi usano gli altri?
Ebbene, la risposta è tanti, visto che Team Fortress, sostanzialmente caratterizzato dalla stessa struttura, ha avuto un successo incredibile, per cui mi basisco, taccio e mi ritiro nella mia mentalità da single-player.
Prima di passare a Team Fortress 2, segnalo le modalità di gioco che più mi sono piaciute, e cioè la già menzionata 'Capture the Flag', 'Territorial Control' (una versione riveduta e corretta, con mappe molto ampie suddivise in 10 zone – 5 per parte – dove vince chi ne controlla di più tra quelle proprie e dell'avversario) e la divertentissima 'Hunted' (nome peraltro ancora non definitivo), in cui un giocatore interpreterà il Presidente degli USA ('vestito' con la skin dell'uomo con la valigetta di Half-Life) e gli altri si suddivideranno tra agenti della scorta e terroristi che lo vogliono far fuori, per lo più cecchini. Scortare il bellimbusto alla sua limousine non sarà facile ma quel che è bello è vedere quanto realistico e affiatato sia il modo in cui si muovono le guardie del corpo. Forse perché in questa modalità i ruoli sono tre e non nove. Con questo è tutto: come già detto, il gioco dovrebbe essere fuori mentre leggete questo articolo, per cui se avete modo scaricatevi TFC da qualche sito Internet, altrimenti aspettate che lo includa sul CD. E adesso, passiamo a parlare di Team Fortress 2...

Una bella immagine del Pyro: il suo lanciafiamme è letale e, se colpiti, si continuerà a bruciare per qualche secondo...

Un HW Guy mentre ci crivella di colpi col suo Vulcan: l'arma ci mette un po' a entrare in funzione ma è devastante.

Ecco in tutto il suo splendore un Demon Man, col suo fucile a canne mozze. Ormai avrete capito anche voi che in TFC sono state introdotte un bel po' di nuove armi.

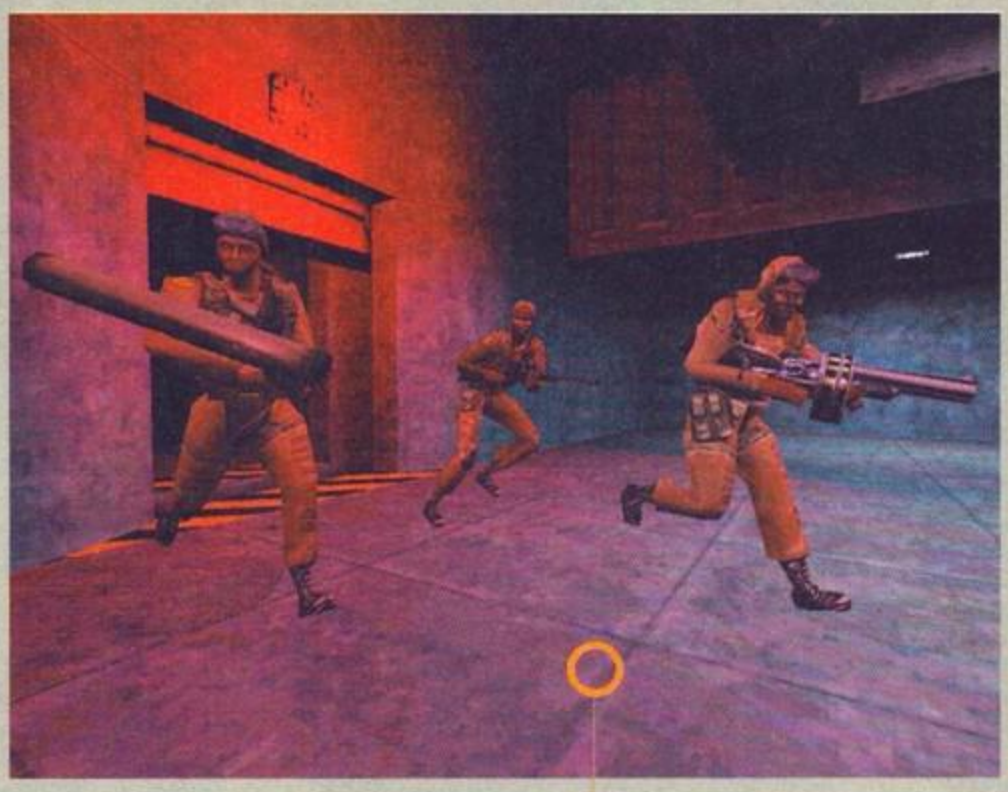
TITOLO: *TEAM FORTRESS 2*
SVILUPPATORE: *VALVE PER SIERRA*
USCITA: *AUTUNNO '99*

CHI VUOI ESSERE OGGI?

Annunciato per la fine di settembre, Team Fortress 2 si preannuncia come IL simulatore di guerra definitivo. Avete mai sognato di provare dal vivo i film di John Wayne, avete mai voluto essere un fante, un comandante, un guastatore o una spia? Beh, avete trovato quello che fa per voi!

A cura di Stefano Silvestri

Come accennato nella precedente preview di TFC, Robin Walker sta lavorando alacremente anche alla realizzazione di Team Fortress 2. A differenza di Team Fortress Classic, TF2 avrà nuove unità militari e, soprattutto, un'ambientazione realistica. Non solo, ma così come con Unreal Tournament e Quake 3 Arena, si potrà anche simulare il multiplayer giocando in realtà in single-player. Ma vediamo le cose con ordine: dicevamo delle unità. Dunque, queste sono il cecchino, il medico di campo, l'ingegnere, la spia, la fanteria leggera, quella pesante, i commando e il comandante. Le differenze con le unità presenti in TFC sono minime, eccezion fatta per due categorie. I Commandos sono dei veri e propri guastatori, ideali per far saltare ponti e costruzioni di importanza strategica, mentre un'altra figura che manca in TFC e che qui è di vitale importanza è il comandante: costui sarà la mente che gestisce lo scontro e che potrà in ogni momento osservare il campo di battaglia da delle telecamere disposte a piacimento (saranno gli ingegneri a occuparsi di costruirle e piazzarle) o, addirittura, dalla visuale in soggettiva di qualsiasi soldato. L'ambientazione, dicevamo, questa volta è realistica: a domanda diretta non è stata menzionata la guerra cui il gioco si ispira, ma alla Valve hanno lasciato intuire che la Guerra del Golfo e l'attuale conflitto nel Kosovo hanno avuto una certa influenza. A tal proposito è anche interessante notare che in TF2 ci si potrà servire di veicoli quali carro armati, APC ed elicotteri, caratteristica questa che contribuirà non poco a ricreare una sensazione di maggior realismo. Per quanto riguarda invece la possibilità di ricreare sessioni di finto multiplayer, nulla di cui sconvolgersi: insieme a quella di Unreal Tournament, l'intelligenza artificiale che caratterizza le unità gestita dalla CPU di Half-Life è al momento la più evoluta. I bot potranno essere usati per dar vita ai nemici, ai compagni di squadra o a entrambi, qualora si decida di impersonare il Comandante che, è bene ricordarlo, non scende mai sul campo di battaglia.



Asserragliati all'interno di un bunker, cerchiamo di resistere il più possibile al nemico. Magari moriremo, ma almeno avremo venduta cara la pelle!

Scena di un'irruzione all'interno di un edificio nemico: notate le diverse armi imbracciate da ognuno dei tre soldati...

Le mappe che verranno messe a disposizione saranno 20 e potranno essere utilizzate per lo stesso tipo di sessioni in multiplayer che abbiamo già visto per Team Fortress Classic. Da ultimo merita una menzione la presenza di una speciale interfaccia grafica, con la quale sarà più facile comunicare coi vostri compagni di squadra di modo da concertare strategie ancora più efficienti. Come al solito, lo spazio stringe, per cui eccovi un'interessantissima intervista che il sottoscritto è riuscito a fare a Gabe Newell, già citato fondatore dei Valve. Anziché chiedere ulteriori approfondimenti sul gioco, ho pensato bene di improntare la chiacchierata su un tema particolarmente a cuore alla casa di Seattle, quello cioè dell'utilizzo degli engine in licenza. Leggetela con cura, credo sia piuttosto interessante...

SS: Beh, innanzitutto, complimenti per Half-Life, che è stato uno dei videogame più belli che abbia avuto modo di giocare negli ultimi tempi. Poi, passando alla domanda vera e propria, la prima cosa che vorrei

Foto di gran classe: l'esercito nemico marcia tranquillo sul ponte mentre un commando sta mettendo una carica esplosiva sul pilone principale. Sarà un bel botto...

te a quello del nuovo titolo degli id Software?
GN: La prima cosa che vogliamo capire di un gioco è cosa lo renda bello e cosa no o, nel nostro caso, come possiamo migliorare ulteriormente Half-Life sotto il punto di vista del gameplay. Quando lo avremo fatto, allora inizieremo a concentrarci sulla tecnologia da usare.

SS: Il che mi fa pensare che l'engine di Quake 2 finora vi abbia finora permesso di fare tutte le cose che volevate realizzare. Possibile però che non abbiate mai avuto alcuna limitazione tecnica, possibile che non vi siate mai trovati legati da dei vincoli tecnici?
GN: No, al momento no. In Team Fortress 2 verrà introdotta una nuova funzione chiamata 'animazione parametrica', ma anche questa siamo riusciti a ottenerla coi mezzi tecnici già a nostra disposizione.

SS: In che cosa consiste?
GN: Praticamente è una cosa che ci permette di fondere tra loro diversi tipi di animazione. Supponiamo di avere un soldato che sta correndo e che, d'improvviso, viene centrato da una fucilata: con questo nuovo sistema potremo coniugare l'animazione della corsa con quella tipica di quando si viene colpiti, di modo da ottenere un comportamento ancora più realistico delle singole unità. Questo per quanto riguarda TF2. Quando invece si tratterà di fare qualcos'altro (da notare che qui non menziona mai il fatto che verrà rilasciato un add-on o un seguito di Half-Life, salvo poi farlo a registratore spento... NdSS), credo ci sarà da migliorare le capacità di rendering dell'engine, nonché i sistemi che gestiscono le animazioni e i modelli fisici dei personaggi, ovviamente senza trascurare l'hardware che sarà disponibile in quel

Eccoci qui, tutti pronti ad assaltare la base nemica. Notate la disposizione tattica: fanteria leggera in avanscoperta, medico subito dietro in caso di emergenza e fanteria pesante sul fondo a coprire le spalle.

chiederti è questa: anche se non avete annunciato nulla, mi sembra ovvio che rilascerete quanto prima un mission-pack per HL e quindi Half-Life 2. Nel frattempo però sta uscendo Quake 3 Arena, con un engine tutto nuovo. Che avete intenzione di fare, sviluppare ulteriormente il motore di Quake 2, che ormai conoscete alla perfezione, oppure passare direttamen-

Altra foto di gran classe, questa volta presa negli uffici della Valve: appena si entra, girato l'angolo si trova questo piedistallo con su un piede di porco ('crowbar') dorato, la prima arma che si otteneva in Half-Life! La targhetta sotto diceva 'Thank to Valve to have raised the bar of videogame industry'. In italiano è intraducibile ma in inglese suona molto bene...

Per un fante le cose non sono andate benissimo e il medico sta portando i primi soccorsi: certo che il realismo di questa foto è davvero impressionante!

Ecco un primo piano di Gabe Newell, fondatore dei Valve. Doveste mai incontrarlo per strada, adesso lo sapreste riconoscere (sì, lo so che è difficile, ma nella vita non si può mai dire)...

momento. Al che ci guarderemo in giro e vedremo quali saranno le migliori tecnologie da prendere in licenza.

SS: Ah, quindi avete non avete intenzione di realizzare un engine tutto vostro. Preferite continuare a usare in licenza quelli programmati dagli altri... E sì che se voleste, credo potreste creare qualcosa di vostro in pochi mesi...
GN: Beh, quando la gente parla di engine, bisogna vedere a cosa si riferisce. Voglio dire, un gioco come Half-Life, giusto per fare un esempio, è composto anche da un programma di installazione, che noi non sviluppiamo ma che usiamo in licenza, così come il 99% di tutti gli altri produttori di software. Eppure nessuno si stupisce se al momento di lanciare un file di setup compare sempre lo stesso programma. Anche all'interno del gioco vero e proprio ci sono delle cose che ormai tutti usano come standard: pensa solo al supporto alle DirectX o alle Direct3D. Quella è parte integrante del gioco e non avrebbe senso che noi ci mettessimo a scrivere del codice per supportare tutto l'hardware attualmente presente sul mercato. Per cui, se c'è qualcosa che è già pronta e che funziona bene, non vedo perché impiegare tempo e denaro per svilupparla autonomamente. Al contrario, se in giro non si trova una cosa della quale si ha bisogno, allora sì che ha senso realizzarla da soli. Sempre per fare un esempio, l'ultima moda è data dall'Interplay, che adesso sta dando in giro in licenza l'engine di Messiah limitatamente alla creazione e all'animazione dei personaggi. Noi non abbiamo intenzione di usarlo...

SS: Scusa se ti interrompo: perché? Da vedere è molto bello.
GN: Beh, per noi non è una grande tecnologia. Programmare i personaggi usando questo motore è davvero difficile e noi preferiamo provare altre soluzioni.

SS: Ok.
GN: Dicevo, noi non abbiamo intenzione di usarlo, quindi, visto che ovviamente dobbiamo migliorare la nostra tecnologia, ci metteremo al lavoro e realizzeremo qualcosa di nostro.

SS: E poi cosa ne farete, sarete voi che lo darete in licenza ad altri? Insomma, perché limitarsi a pagare delle royalty quando anche voi potete guadagnare dei soldi in questo modo?
GN: Perché questo non è il nostro obiettivo primario. E poi non credere, molto spesso i costi di licenza sono molto più economici di quanto non si creda.

SS: Vuoi dirmi forse che usare l'engine di Quake 2 non è poi così costoso?
GN: Beh no, questo no. Un tempo sì, ma adesso... mettiamola così, con Half-Life stiamo generando un discreto flusso di denaro nella casse della id Software. Che però è sempre meno di quello che avremmo pagato se avessimo impiegato 4 nostri

Sotto il fuoco di bombardamento del nemico, la nostra squadra sta scendendo dal mezzo corazzato che l'ha scortata fino al fronte.

Altra scena di uno sbarco da un APC: notate come il mezzo corazzato, gestito dal computer, spari un fuoco di copertura all'indirizzo del nemico.

programmatori per 6 mesi nella realizzazione di un engine. Anche perché in generale non ci si può mettere troppo tempo per realizzare un gioco e se questo lo si spende a programmare un motore grafico, inevitabilmente non ne resta molto altro da dedicare al miglioramento del gameplay, dell'intelligenza artificiale, delle tecniche di rendering dei personaggi o ad altro ancora...

SS: Il mondo è bello perché è vario. Qualche settimana fa intervistavo Jay Wilbur il quale invece mi spiegava quanto fosse una buona idea programmare un engine come quello di Unreal per poi darlo in licenza a qualcun altro. A proposito, mi ha anche detto che Half-Life usa l'engine di Quake 2 perché ti ha convinto lui quando all'epoca lavorava ancora alla id Software. Adesso invece è l'Imperial Advisor della Epic Games: non è che per caso ti ha telefonato per proporti l'engine di Unreal per un tuo eventuale Half-Life 2?
GN: Non è che mi ha telefonato, continua a telefonarmi! Mi dice sempre 'Gabe, ti potrei dare l'engine praticamente a costo zero', ed è vero, perché alla fine mi verrebbe a costare l'equivalente di quello che pagherei un singolo programmatore per tre mesi...

SS: Quindi?
GN: Quindi ci stiamo pensando su...

SS: Uhm... interessante!
GN: Comunque, che alla fine sia l'engine di Unreal Tournament o quello di Quake 3 Arena, ribadisco che l'importante è riuscire a fare un gioco bello, che giustifichi il suo acquisto. Perché si può passare il tempo a cercare di imitare Quake e Unreal, oppure si può cercare di fare qualcosa che sia meglio di Quake a Unreal.

Un assorto Robin Walker guarda nel vuoto mentre Gabe Newell ci spiega come sarà TF2: che stia pensando al suo conto in banca dopo che la sua società è stata acquistata dalla Valve? Che l'abbia lasciato la ragazza? Mah...

SS: Mettiamola così: quale che sia l'engine che userete, sono sicuro che riuscirete a cavarne fuori il massimo.
GN: Grazie! E grazie anche per i complimenti che m'hai fatto all'inizio. Fanno sempre piacere, soprattutto da chi di videogiochi ne vede centinaia ogni anno.

SS: Figurati, era il minimo che potessi dirti...

E così, con questo inusuale scambio di cortesie , s'è chiusa l'intervista con una persona che, nel giro di due anni (da quando cioè ha fondato la Valve), ha cambiato le regole degli sparatutto in soggettiva. Adesso la domanda è: quali altri giochi ho visto a Seattle? Quali altre novità ho in serbo per voi per il mese prossimo? Quali invece ho in croato?
Beh, aspettate e vedrete!

END

PROPOSTE

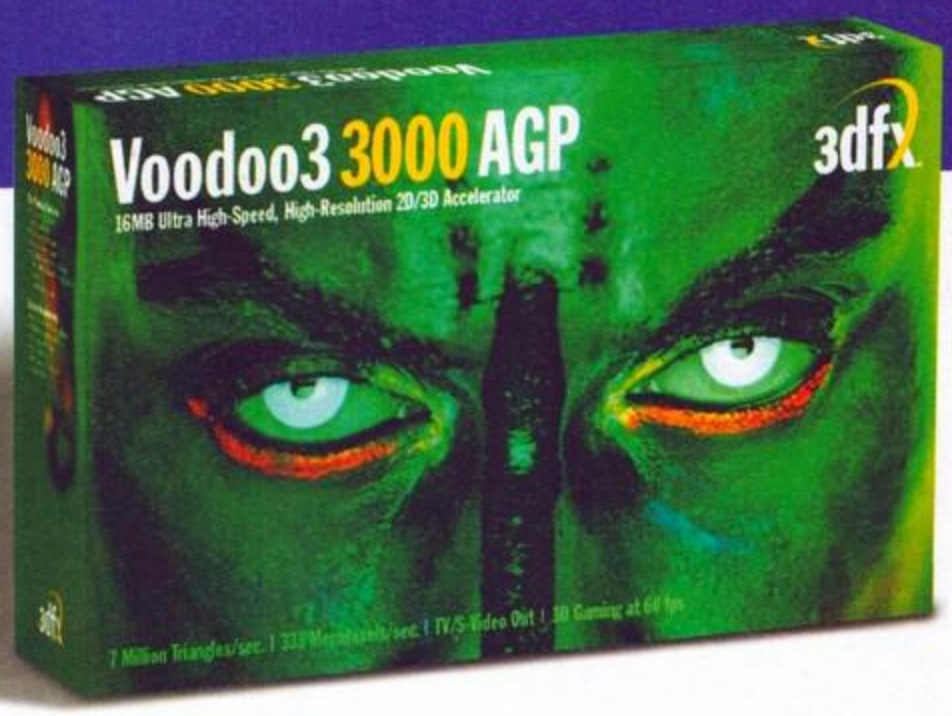
3dfx

Voodoo3

In anteprima assoluta

vieni a provare e prenotare nei negozi Computer UNION

le nuovissime schede VOODOO3!



L'unica scheda video che sostituisce la tua VGA ed è compatibile con tutte le librerie di istruzioni grafiche 3D (DIRECT 3D, GLIDE, OPEN GL). Puoi scegliere tra 3 modelli a seconda delle tue esigenze: per fare la scelta giusta, vieni a provarle e prenotarle in anteprima da UNION!

	BUS	MB	RAM DAC	RAM SPEED	OUT
Voodoo 3 2000	AGP2/PCI	16	300Mhz	143Mhz	-
Voodoo 3 3000	AGP 2	16	350Mhz	166Mhz	TV OUT
Voodoo 3 3500	AGP 2	16	350Mhz	183Mhz	TV OUT/DFP

da sole
£. 289.000
IVA inclusa

Numero Verde
167-811020

Tutti i marchi ® e ™ sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

FLYING STAR

VISITATE IL NOSTRO SITO WEB http://www.flyingstar.it

VENDIAMO ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI • PER ULTERIORI INFORMAZIONI: 02.66501799

Tutti i prodotti, marchi o società menzionate sono marchi commerciali o marchi registrati delle rispettive società. Le specifiche del prodotto sono soggette a cambiamento senza preavviso.

FLYING STAR *di Natale Antonio*

Uffici e Magazzino: via Madonnina, 21 • 20091 Bresso (MI) • tel. 02.66501799 • Fax 02.66506900 • E-mail: flyingstar@flyingstar.it

Dopo tanto peregrinare tra le varie software house nei dintorni di Londra e in attesa della mia prossima trasferta americana targata Sierra, già che ero andato a Liverpool per la Rage Software m'è sembrato giusto recarmi in quel di Sheffield per visitare la Gremlin Software, casa che ho imparato ad apprezzare dai tempi di Lotus Turbo Challenge.
Resasi famosa di recente per la serie Actua Sports, che, mi duole ammetterlo, dopo un avvio folgorante non è riuscita a mantenere le promesse, la società inglese ha in serbo per i prossimi mesi un catalogo abbastanza ampio (4 titoli per una compagnia delle sue dimensioni non sono pochi), alcuni dei quali potrebbero ritagliarsi interessanti nicchie di mercato (vedi Tanktics o Soulbringer) e altri che invece potrebbero tentare un vero e proprio sfondamento delle linee avversarie in quel periodo a cavallo tra ottobre e novembre che, a livello di vendite, sta diventando una zona di conflitto sempre più dura per tutti coloro che vogliano evitare di andare a gettare i propri titoli in mezzo al classico ingorgo natalizio. I due nomi sui quali la casa di Sheffield punta particolarmente sono lo spagnolo Blade e lo svedese Rally Masters, segno di un'Europa che a livello di sviluppo si fa sempre più unita. Le descrizioni di questi giochi le trovate nelle pagine qui di seguito, per cui bando alle ciance e cominciamo ad occuparci di corse automobilistiche in quel delle Canarie...

Stefano Silvestri

RALLYMASTERS: RACE OF CHAMPIONS '99

Ne avevamo già parlato nel corso delle voci di corridoio di qualche mese fa, ci ritorno io adesso: sto parlando di Rallymasters, promettentissimo titolo rallistico della Gremlin che lascia basiti al solo guardarne gli screenshot. Sviluppato in contemporanea per PC-CD ROM, PlayStation, N64 e Dreamcast, il giochillo in questione è frutto del lavoro del team svedese Digital Illusions, gruppo dalle origini piuttosto antiche (soprattutto per un mondo come il nostro) che di recente ha sul groppone un capolavoro tecnico quale Motorhead, forse non il massimo come arcade automobilistico ma uno dei giochi di guida più veloci e meglio programmati che abbia mai visto (girava velocissimo anche sul mio P200 in modalità software, che è tutto dire).
Abbandonato l'asfalto, il team scandinavo si sta quindi dedicando allo sterrato in un gioco che gode addirittura della licenza ufficiale 'Michelin – Race of Champions' (da qui il nome del titolo), gara che si disputa ogni anno in Gran Canaria.

Le cifre parlano chiaro: si gareggerà contro un massimo di 70 concorrenti (!), i cui nomi riprendono fedelmente quelli realmente esistenti del campionato mondiale Rally, e si correrà sulla bellezza di oltre 50 tracciati (!!), che poi diventano ben 368 se si considerano anche i casi in cui li si percorrerà di notte, con la pioggia o al contrario). Se già queste cifre vi hanno fatto cadere la mascella, tenete presente che le macchine su cui potrete correre saranno circa 60 (!!!), ognuna con la sua colorazione e i propri sponsor, di modo da ricreare nel modo più fedele tutte le possibili scuderie che affrontano la stagione.

Le modalità di gioco di Rallymasters, poi, sono maggiori rispetto a quelle che caratterizzano i suoi concorrenti, dato che oltre alle classiche corse a tappe ci si potrà anche esibire in inseguimenti con altri 4 concorrenti, per non parlare del multiplayer e dello split-screen, grazie ai quali la sfida si estenderà anche ai propri amici.
A livello tecnico e grafico, il gioco si fa anche apprezzare per il fatto che le piste proporranno situazioni quali ponti, tunnel, salti e pozze d'acque, tutte rese egregiamente e tutte capaci di garantire varietà anche dal punto di vista visivo. Due saranno le divisioni del campionato in cui si dovrà proseguire ed è inutile dire come l'affiatamento col navigatore risulterà essere di vitale importanza. Chiudo questo box dicendo che circola con insistenza la voce che sarà anche possibile provare le macchine da rally precedenti ai cambiamenti regolamentari degli anni'80, quali le mitiche Peugeot 205 Turbo, Renault 5 Turbo e l'ancor più mitica Lancia S4.
A prima vista direi che di tutto il prossimo catalogo della Gremlin, questo è il titolo più forte, insieme a Blade. Se ne dovrebbe riparlare a ottobre/novembre...

BLADE

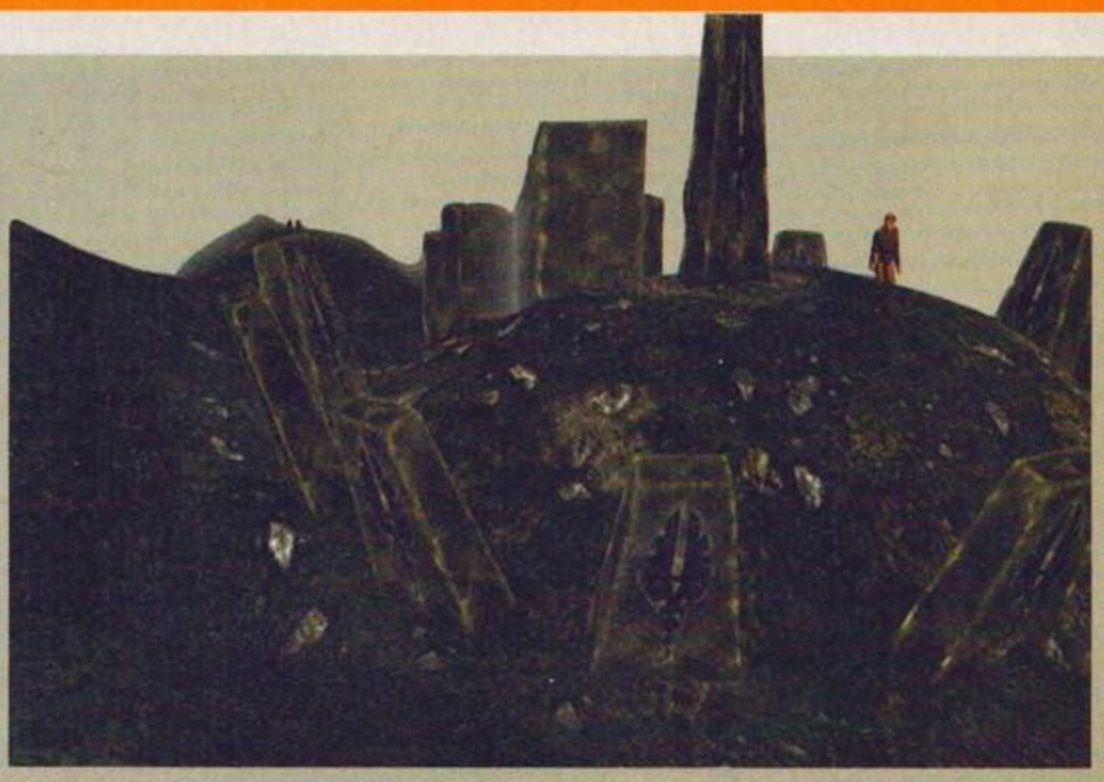
È da un bel po' che ne sentivo parlare ma per un motivo o per l'altro non ero mai riuscito a vedere Blade dal vivo. È stato quindi con una certa curiosità che mi sono apprestato a guardare questo gioco che, di primo acchito, potremmo definire come una sorta di simulazione di Conan il Barbaro. Così come il lodatissimo Commandos, anche il gioco dei Rebel Act Studios è sviluppato in Spagna, nazione emergente sul piano della programmazione videoludica che, con già due successi nell'ultimo anno, ha purtroppo superato l'Italia, il cui onore è ormai solamente affidato alle sapienti mani della Milestone. Ma non è questo né il momento né il luogo per dissertazioni campanilistiche, per cui cominciamo a parlare di questo titolo che m'è stato presentato come il punto d'incontro tra l'azione di Quake, gli enigmi e l'avventura di Tomb Raider e l'ambientazione di Die By The Sword (quello dell'Interplay, ricordate?). Ammetto che di fronte a tanta presentazione era ovvio avere qualche perplessità, ma garantisco che quello che ho visto è decisamente degno di nota. La storia narra di un'epoca lontana, in cui i guerrieri più potenti regnavano incontrastati sulla Terra, credendosi forti come dei. Adirate per tale mancanza di umiltà, le divinità inviarono un drago fiammeggiante a dimostrazione che il vero potere era nelle loro mani. Non avevano però fatto i calcoli con Aiha, dolorante dea della bellezza che, colta da compassione per il genere umano, forgiò una spada formidabile con cui sconfiggere la famelica creatura. Una volta completata l'opera la diede a Blade, l'unico guerriero capace di padroneggiarla e l'unico, come poi si rivelò, in grado di uscire vittorioso dallo scontro. Il drago non venne però ucciso ma, gravemente ferito, si ritirò in una caverna dove rimase per secoli, in attesa di guarire dalle ferite e portare a termine la missione che gli era stata affidata. Anche Blade non uscì incolume dalla battaglia, e morì poco dopo. I saggi decisero che il potere della sua spada era troppo grande per poter essere lasciato nelle mani di chiunque, e la seppellirono nella tomba del prode guerriero, la quale fu poi chiusa con 5 sigilli, a loro volta trasportati nei 5 continenti e protetti da temibili guardiani. Dopo secoli, il drago è pronto a tornare e a voi spetterà il compito di sconfiggerlo, non senza essere prima tornati in possesso della mitica spada.

La prima cosa che si fa apprezzare è l'engine. Sia ben chiaro, dopo aver visto quelli di Unreal Tournament e Quake Arena, tutti gli altri partono da una posizione di rincalzo, però è il caso di dire che il motore di Blade fa egregiamente il suo dovere, gestendo benissimo gli spazi aperti, ricreando degli effetti luminosi al passo con gli standard attuali e, soprattutto, calcolando le ombre in tempo reale come mai s'era visto prima. Guardate in queste pagine le due foto coi guerrieri con le torce in mano e capirete. Queste buone impressioni, però, si scontrano purtroppo con la data d'uscita annunciata dalla Gremlin, che originariamente doveva essere il prossimo settembre e che adesso pare attestarsi attorno a ottobre/novembre, in modo da giungere così in zona natalizia. Il fatto è che oggi come oggi Blade sarebbe un gioco decisamente bello ma non nascondo che per la fine di quest'anno saranno usciti titoli del calibro di Kingpin e Quake Arena, senza dimenticarsi di Unreal Tournament, che troverete su queste pagine in esclusiva mondiale (e poi non dite che non sono bravo): insomma, il gioco spagnolo corre il rischio di essere tecnicamente sorpassato di qui alla fine dell'anno ma non nego che quanto visto mi lascia comunque piuttosto benevolo nei suoi confronti. Giusto per fare un esempio, oltre alle già citate ombre v'è la possibilità di dare

fuoco a tutti quegli oggetti che possono realmente bruciare: casse di legno, botti e alberi potranno essere così vittima delle vostre frecce incendiarie. A tutto ciò si aggiungano le skin del personaggio principale (che potrà essere maschile o femminile a seconda dei vostri gusti) che muteranno a in base all'esperienza raggiunta e alle situazioni contingenti: in altre parole a fine avventura avrete un'aria più truce e vissuta rispetto a quella che avevate all'inizio e, inoltre, se verrete colpiti si potranno vedere le ferite sul vostro corpo. A ciò s'aggiunga una 'voce' che m'è giunta informalmente, che riferisce che nel caso abbiate per le mani frecce incendiarie o spade magiche fiammeggianti vedrete apparire anche delle bruciature sul vostro corpo, e capirete perché anche se con un engine magari non all'altezza di quello prossimo venturo della id Software, è molto probabile che Blade faccia comunque la sua bella figura. Se le mie considerazioni non vi dovessero ancora convincere, vi cito altre prelibatezze: la prima è quelle dei movimenti dei personaggi, realizzati col costoso (e per questo abbandonato da molti) motion-capture, che cambieranno a seconda del loro stato di salute. Questo vuol dire che se sceglierete di impersonare il barbaro e verrete feriti al braccio destro, il modo in cui calerete i fendenti col vostro spadone sarà decisamente differente da quello con cui compiereste questa operazione se foste sani. Altra prelibatezza grafica è l'acqua: ormai le trasparenze sono all'ordine del giorno, e allora i Rebel Act hanno realizzato delle routine che calcolano i riflessi di qualunque cosa s'affacci su un lago piuttosto che su un fiume. Sembra una cosa naturale, ma se ci pensate bene nessun gioco finora ha mai riprodotto questo realistico effetto (riconosco che dopo la sicumera con cui m'ero lanciato in paragoni nella preview di Vampire dovrei starmene zitto, ma stavolta proprio non mi viene in mente nessun videogame caratterizzato da questo effetto. Dovessi sbagliarmi, perdonatemi: dev'essere l'età). Sempre in campo di cose fatte bene, non si può non accennare alla fisica degli oggetti presenti in Blade: finalmente, se tirate un colpo di spada a una cassa o a una coppa, questa non si spaccherà in mille pezzi come siamo abituati a vedere, ma verrà scagliata via da qualche parte rimbalzando realisticamente contro pareti o pavimenti. Un tocco, questo, d'indubbia classe...

Come dicevo poco sopra, l'engine dei Rebel Act Studios gestisce ottimamente gli spazi aperti, condizione questa di primaria importanza se si osserva la vastità delle mappe, principalmente all'aperto e di dimensioni mediamente triple rispetto a quelle degli shooter convenzionali. Queste saranno in tutto 19 e di ambientazioni diverse, spaziando dalle atmosfere egizie a quelle indiane, senza dimenticarsi di locazioni che ormai rappresentano quasi dei 'must' videoludici, quali miniere abbandonate, castelli, labirinti, deserti e palazzi di ghiaccio. Da quello che ho potuto vedere, ognuna di queste è stata egregiamente caratterizzata e in più pare essere veramente 'credibile', impressione questa che devo ancora capire se nata in me spontaneamente o invece subliminalmente indotta dalla notizia che per la realizzazione delle costruzioni di Blade sono stati assunti dei veri architetti professionisti, che poi hanno impartito le loro direttive ai programmatori che si occupano della realizzazione dei livelli.
I personaggi tra cui potrete scegliere saranno in tutto quattro: il barbaro, l'amazzone, il nano e il cavaliere. La scelta che effettuerete non sarà di carattere puramente estetico ma avrà serie ripercussioni sul gameplay di Blade. Le 30 armi e i 5 diversi tipi di scudi tra cui potrete scegliere avranno infatti il loro peso e la loro maneggevolezza: è ovvio che se munite il vostro barbaro di spadone e scudo da quindici chili, questi non farà una piega, mentre un simile armamentario metterebbe in seria difficoltà il nano, che peraltro presenterà delle caratteristiche che lo avvantaggeranno non poco in situazioni dove invece l'energumeno di cui sopra si troverebbe in difficoltà. Chiudo questa preview parlando sommariamente dei combattimenti: le mosse che avrete a disposizione saranno in tutto 5, ma queste potranno essere effettuate in varie sequenze per un totale di 32 combo. Chi di voi abbia provato a giocare almeno una volta 'Nightmare Creatures' dell'Activision o a 'Il 5° Elemento' dell'Ubisoft, credo abbia capito cosa intendo. Le movenze sono veramente realistiche (anche i combattimenti sono stati realizzati col motion-capture) e, nel caso del barbaro, i colpi danno veramente un'idea di violenza inaudita.
Volendo riassumere la situazione, Blade è quella variante fantasy di Tomb Raider cui nessuno aveva ancora pensato e che, onestamente, un po' mi mancava. Conan il Barbaro, in fin dei conti, è stata da piccolo una delle mie letture preferite. Anche in questo caso è probabile che di qui a novembre si ritorni almeno un'altra volta sul gioco dei Rebel Act, con un'analisi indubbiamente più approfondita. Quel che è certo è che, stando alle premesse, il prossimo periodo natalizio avrà un contendente in più, e per giunta di tutto rispetto.

SOULBRINGER



Quello degli RPG è un genere in cui non mi sono mai addentrato particolarmente, visto che fino a qualche anno fa qualsiasi gioco fosse più impegnativo di Doom o di Need for Speed veniva visto dal sottoscritto come un qualcosa cerebralmente troppo stressante e quindi un qualcosa da cui girare alla larga. Crescendo i miei gusti sono cambiati e, così come anche nella mia sfera sentimentale, ho cominciato a concentrarmi su obiettivi più impegnativi ma indubbiamente più appaganti. Le storie che durano una serata dopo un po' lasciano il tempo che trovano, e in fin dei conti lo stesso lo si può dire delle tonnellate di arcade e shoot'em-up cui abbiamo avuto modo di giocare ultimamente. Sono queste quindi le motivazioni che mi hanno spinto già da tempo verso i lidi delle avventure grafiche, degli strategici e, ormai sento di essere pronto, dei giochi di ruolo. Nel frattempo però uno la cultura se la deve fare ed ecco quindi spiegarsi alcuni miei errori quali quelli che ho scritto nell'anteprima di Vampire, nella quale dicevo di non ricordarmi di RPG mossi da engine 3D: qualcuno mi ha ricordato giustamente di Ultima Underworld e di Daggerfall, e io non posso far altro che cospargermi il capo di cenere, soprattutto se considero che i due titoli in questione li conosco benissimo (di quello dei Bethesda ero andato addirittura anni fa a Washington a scriverne una preview). Vabbè, capita anche nelle migliori famiglie, come si dice, per cui abbandoniamo queste righe di autocommiserazione e passiamo a parlare piuttosto di questo Soulbringer, strano connubio tra gioco di ruolo e avventura cui la Gremlin sta lavorando da quasi tre anni.

La storia da cui prende spunto il titolo narra di un guerriero di nome Harbinger, vissuto centinaia di anni prima di voi, che era riuscito a sconfiggere i sette signori del male che infestavano le sue terre. La battaglia durò anni, e il mitologico eroe in questione morì addirittura nel suo ultimo e vittorioso scontro. Da allora tutto parve andare per il meglio ma, come al solito, per i puri di cuore non v'è mai pace, visto che in realtà i malvagi demoni che si credevano sconfitti sono risorti e che a voi, il Soulbringer, spetterà il compito di cancellare definitivamente la minaccia che incombe sulle vostre terre. Per far ciò dovrete andare dritti dritti all'Inferno, recuperare il Corno dell'Ade, risvegliare l'Harbinger, e quindi liberare le nazioni cadute sotto il gioco dei demoni, coalizzarle e sconfiggere così, una volta per tutte, i signori del male. Questo è il background che vi sta alle spalle, il vostro passato. Il vostro presente invece è ben diverso, più pratico mi verrebbe da dire, e vi vedrà impegnati a creare il vostro personaggio scegliendo tra 12 possibili alternative: potrete allora decidere di impersonare maghi, guerrieri, barbari, amazzoni, erboristi (!), ladri e

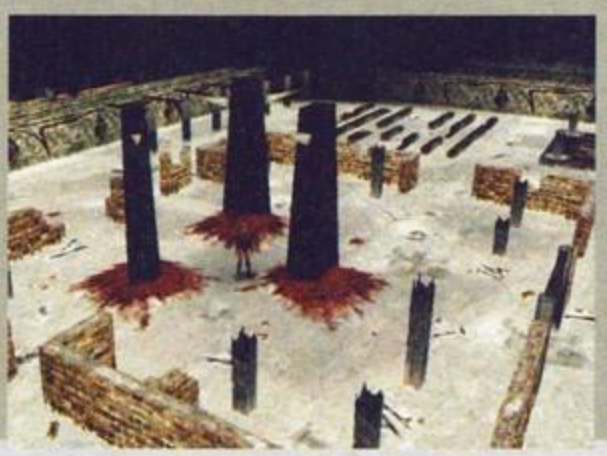
altro ancora. Fatto questo, passerete a una schermata in cui spiccherà un grafico a torta suddiviso in 5 spicchi: terra, aria, acqua, fuoco e spirito. A seconda di quanto deciderete di essere potenti in ognuno di questi 5 parametri sarete più o meno abili nel lanciare certi incantesimi e nell'affrontare determinate situazioni. Fatto questo, inizierà il gioco vero e proprio, che si aprirà non con dei filmati in full-motion video ma con un'introduzione realizzata con lo stesso engine del gioco, com'è ormai di moda. A proposito di quest'ultimo, segnalo che la versione del gioco da me vista si basa ancora sul vecchio motore 8-bit, che verrà presto sostituito da quello accelerato a 16-bit, visto che Soulbringer dovrebbe essere presentato entro e non oltre luglio.

La prima cosa che colpisce non è tanto la telecamera che si può muovere a piacimento (ormai non è più una novità) quanto l'immediatezza con cui si può compiere questa operazione: basta muovere il mouse tenendo premuto il tasto destro per potersi improvvisare novelli registi, mente con quello sinistro si sceglie dove andare e se farlo correndo o camminando (clic semplice o doppio, come in Blade Runner). La seconda cosa che invece lascia piacevolmente stupiti è la gestione dei combattimenti; una volta infatti che si sarà scelto di menare le mani, sul menu sulla destra apparirà una serie di bottoni, ognuno relativo a una certa mossa. Una volta che avrete cliccato col tasto sinistro sul vostro avversario, dovrete semplicemente limitarvi a selezionare quella che credete essere la mossa più opportuna, cliccandoci sopra. Qualora ci si voglia semplificare particolarmente la vita, con un semplice drag & drop si potranno spostare in basso a destra del menu i tasti relativi alle mosse che più ci piacciono, di modo da potervi accedere ancora più velocemente. Non bastasse, sarà possibile creare delle macro tali che con un solo clic si potranno far partire vere e proprie serie di mosse, con le quali far un mazzo tanto a chi abbia osato sfidarvi. Com'è giusto che sia, trattandosi di un RPG, all'inizio saprete usare la vostra arma solo sommariamente e avrete a disposizione all'incirca 3 mosse. Andando avanti ne scoprirete di nuove, fino ad arrivare a un massimo di 9 o 10. Considerate che di armi nel gioco ne troverete in tutto 50 (ognuna che si gestisce diversamente dall'altra) e capirete anche voi come quella dei combattimenti sia una fase decisamente appagante di Soulbringer. Discorso analogo lo merita il sistema degli incantesimi: nel corso della vostra avventura entrerete in possesso di libri e pergamene che vi conferiranno poteri via via crescenti, i quali a seconda della specializzazione scelta (vedi sopra) vi daranno la possibilità di entrare in possesso di certe magie (da notare quella che vi permetterà di parlare coi morti, inclusi anche quelli che avete appena ucciso. Della serie 'prima t'ammazzo e poi parliamo': il massimo della faccia tosta!). La scelta di queste ultime si rivelerà di vitale importanza, dato che privilegiando quelle di un elemento finirete per indebolire quelle di tutti i restanti. Inoltre, più userete uno stesso incantesimo e più diverrete potenti nell'utilizzarlo.

Insomma, ogni volta bisognerà scegliere con cura di quali magie servirsi, considerando non solo la situazione contingente ma pensando anche alle possibili implicazioni future.

Descritte sommariamente le caratteristiche di combattimenti e incantesimi, passiamo a parlare dell'ambientazione in cui ci troverà a muoversi. In tutto avremo a nostra disposizione 4 mondi più altre 6 mappe separate che fanno storia a sé: quanto alle ultime c'è poco da dire, si tratta di locazioni speciali che potrete visitare solo se compierete determinate azioni. I mondi invece sono divisi ognuno in una ventina di sezioni che verranno caricate una dopo l'altra man mano che avanzeremo nel nostro cammino: al momento il tempo di caricamento si aggira attorno ai 10 secondi, ma i programmatori contano di attestarsi attorno al secondo e mezzo, di modo da garantire una notevole continuità d'azione. Quello che intriga di Soulbringer è che ogni singola sezione si evolverà dinamicamente a seconda delle vostre azioni e non sarà mai la stessa: ciò significa che se dal terzo mondo decidessimo di tornare sui nostri passi sino al primo, lo troveremmo diverso da come lo abbiamo lasciato (alcune persone sono arrivate e altre se ne sono andate, una città che è stata invasa quando invece prima era libera, dei personaggi sono stati uccisi o sono rimasti in vita e altro ancora). Inoltre, qualsiasi risorsa non è infinita ma, al contrario, è limitata. Che vuol dire, vi domanderete voi? Vuol dire, vi rispondo io, che se volete potrete raccogliere tutto l'oro a disposizione, completare tutti i quest che vi verranno proposti di volta in volta (in tutto circa 200, tra obbligatori e facoltativi) e uccidere tutti i nemici per ogni singola locazioni. Chiaro, dovrete essere veramente perseveranti, entrare e uscire da ogni singola sezione qualche decina di volte, ma sappiate che se lo vorrete potrete completare definitivamente il gioco, idea questa che a me personalmente piace parecchio.

Anche il modo di affrontare Soulbringer è interessante: si può scegliere di andare dritti al sodo, oppure si può optare per un maggior approfondimento del titolo. In questo caso la difficoltà del gioco verrà calibrata di conseguenza, essendo più difficile nel primo caso e più facile nel secondo. Insomma, si tratta di un sistema per invogliare a visitare tutte le locazioni e portare a termine tutti quest, senza che ciò impedisca di badare al sodo e di cercare di far fuori subito i sette signori del male.



Dovendo tirare le somme, il titolo della Gremlin è alquanto interessante e lascia ben sperare in attesa di una più approfondita preview e della successiva review, prevista per questa estate.

NEXT

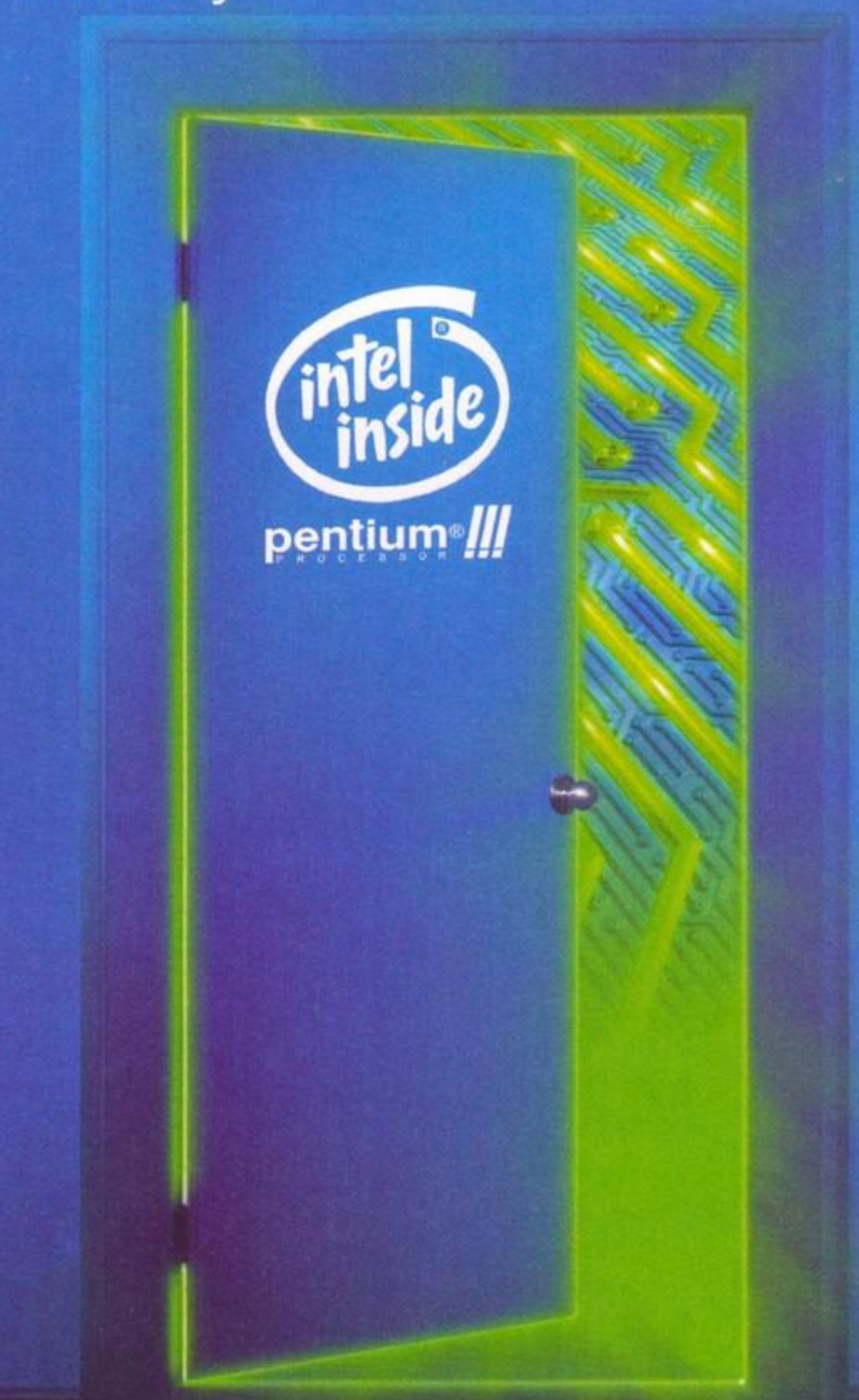
WILD METAL COUNTRY

Dopo il Tanktics del mese scorso, ecco apparire sulla patinate pagine di TGM un altro gioco dei DMA Design, che però affronta il tema dei carro armati in modo totalmente differente. Come potete vedere dalle foto, WMC è un arcade nel quale sostanzialmente dovrete andare in giro a raccogliere bonus e a distruggere gli altri mezzi corazzati che vi sono avversi. Un'impostazione tutta diversa quindi da quella giocosa a metà tra il puzzle-game e lo strategico di Tankitcs, più vicina a coloro che vogliano affaticare maggiormente il tasto del fuoco che non i neuroni. La storia narra di un futuro dove le macchine dei tre pianeti del sistema Tehric divengono autocoscienti e scacciano gli uomini che le hanno costruite. Ora padrone della propria vita, conducono per secoli la loro solitaria esistenza finché, armati fino ai denti, gli essere umani non si riaffacciano per riprendersi ciò che in fin dei conti è sempre appartenuto loro. Nulla di particolarmente cerebrale, quindi, bensì semplice e intuitivo. Sotto il profilo tecnico, WMC dovrebbe essere mosso da un engine appena realizzato dai DMA, ma la leggenda narra che una società specializzata nella creazione di simulazioni militari di carro armati per conto dell'esercito britannico, forse speranzosa di ripercorrere all'indietro i passi della DID, abbia contattato i Digital Image Design proponendo loro un simulatore bellico tanto realistico quanto troppo tecnico e specialistico. In altre parole, noioso. Al che il team britannico ha pensato bene di prendere il meglio del motore, di pagarne ovviamente la licenza e quindi di sfruttarlo per Wild Metal County. In effetti, stando a quello che ho visto (e che potranno vedere quanti di voi avranno acquistato TGM con CD-ROM allegato), la fisica degli oggetti presenti nel gioco è davvero realistica: quando i carri avversari esplodono i pezzi volano via e ricadono a terra con incredibile realismo e il modo in cui il vostro cingolato si arrampicherà per i pendii, cadrà, si ribalterà o verrà scosso dalle cannonate avversarie, è quanto di più fedele alla realtà ci si possa immaginare. Il contesto entro cui vi troverete a muovervi è estremamente ampio, con interminabili pianure, montagne e avvallamenti, che di certo non si fanno notare per una qualche particolarità nei dettagli ma che in compenso offrono notevoli spunti dal punto di vista strategico. In che senso, vi domanderete voi? Nel senso, vi rispondo come al solito io, che i proiettili che voi sparerete non si muoveranno lungo una traiettoria lineare ma anzi descriveranno diversi tipi di parabole che permetteranno simpatici gesti d'affetto nei confronti dei vostri nemici, quali la possibilità di sparare cannonate a lunga distanza dalla cima delle colline e di colpire avversari nascosti al di là di un dosso calibrando perfettamente l'alzo e la gittata del vostro cannone. Insomma, sono possibili anche i colpi 'indiretti', il che apre interessanti prospettive dal piano del gameplay, parametro questo che è anche direttamente influenzato dal sistema di controllo, decisamente particolare in Wild Metal Country. Invece di comandare il vostro mezzo con le canoniche frecce del tastierino, come si confà a un carro armato in WMC si comanderanno i cingoli destro e sinistro, che potranno essere fatti andare avanti e indietro. A questi quattro tasti si aggiungono poi quelli della torretta, che può essere ruotata indipendentemente dal resto del cingolato. Può sembrare difficile, e all'inizio lo è, però dopo un po' ci si fa l'abitudine...

Saltando di palo in frasca, credo ci si debba soffermare un po' sul tipo di nemico che vi troverete ad affrontare. Come potete anche notare dalle foto, non si tratta di carro armati veri e propri ma di mezzi meccanici ispirati ai più diversi animali: quelli che si rifanno al toro saranno lenti ma potenti, quelli che invece prendono spunto dagli uccelli saranno al contrario veloci ma dall'armatura un po' leggerina. E così via, passando per rinoceronti, anatre, corvi, libellule e chi più ne ha più ne metta. L'intelligenza artificiale degli avversari gestiti dalla CPU mi è sembrata più che onesta mentre già più interessanti sono le armi a disposizione, quali bombe magnetiche, che rimbalzano per terra fino ad attaccarsi a qualcosa di metallico, mortai per colpire a lunga distanza, mine di vario tipo (ci sono anche quelle che si possono far rotolare giù da un pendio in modo da danneggiare un avversario a valle) nonché granate 'classiche' e che rimbalzano, missili teleguidati e altro ancora.
Sotto il profilo tecnico infine, ma anche questo lo vedete dalle foto, WMC si segnala per il fatto di funzionare più che dignitosamente anche in versione software, cosa che di questi tempi rappresenta quasi una novità.
Al di là di tutto, resta la mia considerazione iniziale: Wild Metal Country è un arcade nel quale si va in giro a raccogliere bonus e a distruggere gli avversari, per cui non credo via sia molto altro da aggiungere, se non che la sua uscita è a dir poco imminente. Tutto il resto, come avrebbe detto Tyrell, è accademia...

END

Processore Intel® Pentium® III.
Tutta la potenza
per entrare sul serio in Internet.



www.intel.it

Ecco il processore Intel® Pentium® III. Qualunque cosa tu voglia fare - gioco, shopping o navigazione in rete - il processore Pentium III la renderà davvero più entusiasmante. Così, in Internet non ci navigherai più: ci entrerai sul serio. Per vedere come, vai al sito www.intel.it

©1999 Intel Corporation. Tutti i diritti sono riservati. Intel e Pentium sono marchi registrati. This way in è un marchio di Intel Corporation.

intel

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

9&NOVE®

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano e a sole 9.900 lire.

- vasta selezione di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Oltre 1.000.000 di copie già vendute

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza.Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum Italia POINT

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati

MICROSOFT GAMESTOCK

Se me l'avessero detto fino a qualche anno fa l'avrei ritenuto impossibile, eppure... ho passato quattro giorni alla Microsoft. Io, che ho dedicato gran parte delle mie energie lavorative a diffondere il verbo della mela non più iridata (il logo della Apple è diventato monocolore), ho varcato i cancelli della più incredibile, chiacchierata, odiata, amata, criticata e soprattutto "grande" multinazionale dell'informatica.

A cura di Massimo Triulzi

Le cose cambiano. Apple è risorta anche grazie all'aiuto economico di Bill Gates e il programma con cui sto scrivendo, anche sul mio Macintosh, è il gigantico Word dell'ormai onnipresente Office. Anche Eudora è morto. La Qualcomm, la famosa società che ha dato i natali al più celebre pacchetto per la posta elettronica, ha di recente comunicato al mondo che la versione 4.1 di Eudora è e sarà l'ultima a essere sviluppata. Ecco che allora il temuto Outlook, versione Mac, inizia a fare capolino sulla mia scrivania virtuale.
Le cose cambiano, si diceva, e io sono andato in pellegrinaggio alla casa dell'ex nemico per seguire il GameStock, annuale appuntamento Microsoft dedicato ai giochi e giunto alla sua seconda edizione. Un appuntamento che riunisce un centinaio di giornalisti specializzati provenienti da tutte le parti del mondo: una grande opportunità per scambiare idee e punti di vista sul nostro amato mondo videoludico.
A pochi minuti di automobile da Seattle sorge Redmond, un piccolo centro che non ha altro scopo se non quello di ospitare gli sterminati campus della Microsoft. Decine e decine di palazzi, alti e bassi. Interi isolati caratterizzati da loghi sempre uguali. Penso sia davvero difficile valutare la grandezza di una società senza vedere quanta gente ci lavora dentro. La sede centrale della Microsoft è una sorta di giovane microcosmo popolato da due razze ben caratterizzate: l'homo informaticus, programmatore o analista schizzato vestito come un guru sopravvissuto ai figli di fiori, e la sua controparte femminile, segretaria o gentile aiutante, americanamente morbidella e, da ciò che ho potuto constatare, solitamente incinta. Un popolo felice che ha abolito l'uso della prima persona singolare in favore della prima persona plurale. Anche il gentile addetto alla pulizia delle finestre, con tanto di biglietto da visita Microsoft "Executive Windows Cleaner" è solito pronunciarsi in questo modo: "Noi laviamo le finestre meglio di chiunque altro".
Tre lunghi giorni passati sotto la pioggia scrosciante e continua. Tre lunghi giorni seguito costantemente da un uomo Microsoft che, dall'imbarco aereo in Italia, si è assicurato che mi fosse assolutamente impossibile perdere anche solo una parola di ciò per cui ero stato chiamato. Primo incontro per i giornalisti alle ore otto e mezza del mattino. Ritorno in albergo alle dieci di sera. Più di dodici ore quotidiane tra DirectX e Windows 2000, tra giochi e periferiche Sidewinder.
Un doveroso sproloquio, questo, che deve però concludersi per lasciare il posto all'argomento principe della nostra rivistona: i videogiochi.
Bill Gates, una mattina, si è svegliato e ha chiamato tutti i suoi più diretti collaboratori dicendo loro: "I videogiochi costituiscono un mercato sempre più grosso e noi non possiamo esserne lontani ancora per molto. Voglio che vengano immediatamente iniziati i lavori per un nuovo campus. Voglio una manciata di nuovi edifici dove vengano realizzati solo videogiochi e magari anche qualche joystick. Subito!". E così è stato. A pochi isolati di distanza dalla sede di Microsoft è sorto in un batter d'occhio un nuovo campus dove centinaia di persone lavorano solo sui videogiochi.
Escludendo lo storico ed eccezionale Flight Simulator, Microsoft non aveva mai prodotto videogiochi. Solo recentemente si è affacciata con una decina di buoni titoli su cui spicca, unico eccellente, Age of Empire. Era solo l'inizio: la quantità di risorse investite nello sviluppo di videogiochi sono state incredibili e i risultati non potranno tardare molto.
Per il 1999 è prevista l'uscita di un gran numero di nuovi giochi: vediamoli in dettaglio.

ALLEGIANCE

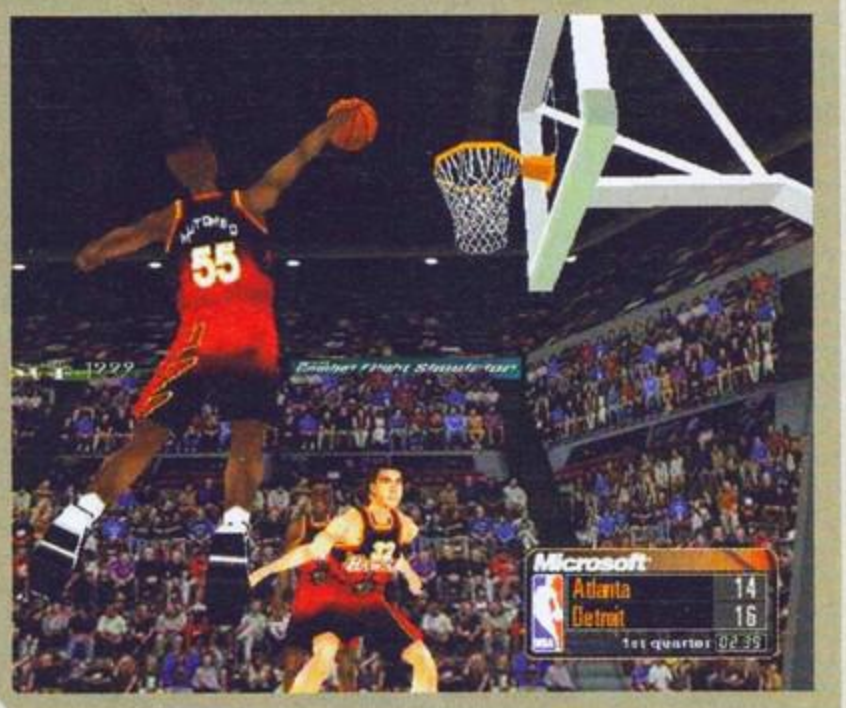
Prendete un evoluto simulatore spaziale da combattimento che sfrutti a fondo la vostra scheda 3D, aggiungeteci qualche elemento strategico (sfruttamento di risorse e conquista planetaria), immaginate di giocarci in rete insieme a ben 350 avversari e avrete ottenuto Allegiance, il nuovo ambizioso progetto di Microsoft.
Allegiance non prevede la possibilità di essere giocato in singolo ma solo collegati in rete. Secondo quanto riportato dai comunicati, il gioco si avvarrà dei servizi offerti dal nuovissimo Network Gaming Zone di Microsoft (vedi apposito box).
Le potenzialità di divertimento offerte dai titoli quali lo stesso Allegiance, Asheron's Calls o il nuovissimo Mankind della Cryo sono davvero immense, ma il loro successo verrà effettivamente decretato dalla velocità dei server che li governeranno. Giocare con uno di questi titoli potrebbe rivelarsi l'esperienza definitiva come una frustrante attesa collegati a Internet. Il gioco dovrebbe essere disponibile solo per il prossimo inverno.

SIDEWINDER ZULU

Se credevate di aver visto tutto in ambito di periferiche da gioco vi sbagliavate di grosso. C'è effettivamente una grossa fetta di videogiochi per cui qualunque pad o joystick fino a ora in commercio si rivela del tutto inutile. Sono i giochi in prospettiva soggettiva come HalfLife o Quake2. Fino a ora per poter giocare a tali titoli era necessario prodursi in acrobazie manuali pilotando tastiera e mouse contemporaneamente. Presto, invece, arriverà ZULU, la nuova pad della linea Sidewinder creata appositamente per questa tipologia di giochi. Lo Zulu è una pad le cui due normali "ali" di impugnatura sono snodate e indipendenti l'una dall'altra. Con la parte sinistra comanderete il movimento del vostro alter ego sullo schermo e con la parte destra muoverete il suo braccio o il sistema di puntamento dell'eventuale arma di turno. Sul campo, dopo qualche minuto di apprendimento, Zulu si rivela davvero comodissimo anche se, si deve ribadirlo, il suo uso è del tutto ristretto a questo tipo di giochi. Questa periferica è frutto di un processo di ricerca e di testing davvero accurato e sono stati costruite decine di prototipi prima di arrivare al modello definitivo, come è testimoniato dalla foto che potete vedere in questa pagina.
Zulu verrà commercializzato per le festività natalizie del 1999. Ce la faremo ad aspettare?

NBA DRIVE 2000

Con il calcio, il football e il baseball, Microsoft punta a diventare un punto di riferimento anche per i titoli sportivi. E per farlo acquista dall'NBA i diritti per lo sfruttamento dei nomi delle squadre e dei giocatori di basket della popolare league americana. NBA Drive 2000 punta soprattutto alla semplicità dei comandi. Il gioco può essere padroneggiato completamente in pochi istanti di gioco e, assicurano, riesce a mantenere alto il livello di sfida. Graficamente non eccelle, anche se non è assolutamente sgradevole. Riuscirà a vincere la gara con il colosso di EA Sports? Lo saprete solo alla fine di quest'anno.

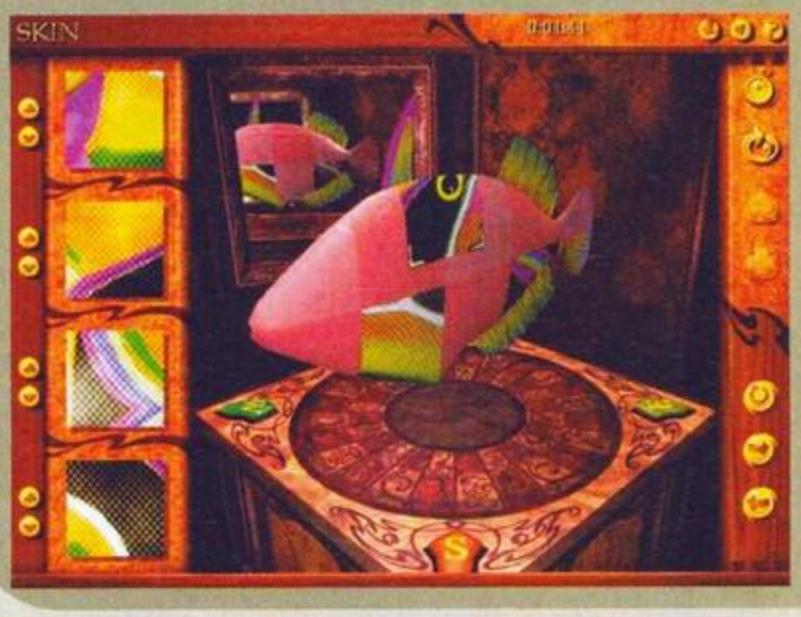


BASEBALL 2000

Siamo sinceri. Io di Baseball non ne capisco assolutamente un tubo. Vi posso dire che è un bel gioco, c'è una sorta di quadrato bianco disegnato sull'erba e i giocatori sono disposti ai quattro angoli. Uno di loro, addirittura, tiene in mano una mazza: che debba picchiare qualcuno?
Scherzi a parte, Baseball 2000 è un titolo ovviamente orientato al mercato americano e verrà distribuito con un prezzo molto contenuto di circa 20 dollari americani. Non sappiamo con certezza neanche se verrà importato in Italia. In uscita ad aprile, almeno negli USA.

PANDORA'S BOX

Vi ricordate della storia di uno studente di matematica dell'università di Mosca che è diventato famoso per un videogioco? Si sta parlando di Alexey Pajitnov e del suo grandissimo Tetris. Ora Alexey, mutata la residenza, è diventato un uomo Microsoft e si appresta a concludere il suo nuovo titolo: Pandora's Box, una collezione di ben 10 puzzle game. Questi strizzacervello, tutti notevolmente intuitivi e facili da padroneggiare (ma non da risolvere), sfruttano non solo il piano bidimensionale, come in Tetris, ma si avvalgono appieno delle potenzialità offerte dal 3D. Pandora's Box sarà in commercio per settembre e conta di ricevere l'approvazione di tutto il nucleo famigliare.



STARLANCER

Erin Roberts è il fratello di Chris Roberts (vedi Freelancer) e, come lui, è passato nelle fila di Microsoft per questo Starlancer, che non è altro che la copia esatta di una nuova puntata di Wing Commander. Immersi in una romanzata trama militar-fantascientifica, passerete da una missione all'altra a bordo della vostra fida astronave da combattimento. Note anche le caratteristiche di spicco del gioco: 25 minuti di ottimi filmati, più di 6000 frasi campionate e incredibili effetti speciali realizzati dallo stesso team hollywoodiano che sta curando la versione cinematografica di Wing Commander. Nuova e apprezzatissima è, invece, la possibilità di giocare in multiplayer via Internet.
Starlancer sembra essere un ottimo titolo, assolutamente non originale, ma imperdibile per gli appassionati del genere. In arrivo per l'autunno di quest'anno.

MICROSOFT SOCCER

Si tratta senz'altro del titolo più discusso tra i giornalisti europei e quelli sudamericani e ha suscitato non poche perplessità sul suo futuro. Primo perché il mercato dei videogiochi è già saturo di ottimi titoli sulla simulazione calcistica, FIFA 99 e ISS Pro tra tutti, e un nuovo gioco sull'argomento deve contare su caratteristiche davvero eccezionali per poter emergere. Caratteristiche che, purtroppo, questo titolo pare non avere. Non che sia brutto, intendiamoci, ma non ha dato l'impressione di essere nulla di speciale. Dal punto di vista grafico non può competere con gli altri contendenti in circolazione e sul piano della giocabilità sembra essere troppo semplice per poter catturare l'attenzione delle folle per più di qualche minuto. Ai posteri, e in particolare al recensore che ne curerà la versione definitiva, l'ardua sentenza. Previsto per la fine dell'anno.

ASHERON'S CALLS

Stessa meccanica, ambizioni e dubbi di Allegiace (vedi box) per questo Asheron's Call che pare essere la versione tridimensionale in prospettiva soggettiva del discusso Ultima Online della Origin. Migliaia di giocatori potranno costruirsi un personaggio ben caratterizzato e, insieme, condividere il vastissimo mondo fantasy che questo gioco offre. Castelli, città, mercati e tantissime locazioni segrete aspettano di essere visitate dagli avventurieri di tutto il mondo. La mappa di gioco ricopre un area di 24x24 miglia terresti e alla Microsoft assicurano che per visitarlo tutto è necessario qualcosa come quattromila ore di gioco. Asheron's Call dovrebbe essere disponibile per la fine di quest'anno. Restiamo in attesa della versione definitiva per una prova su strada.

SIDEWINDER GAME PAD PRO

Colore chiaro, gusto pulito, non può essere che un Sidewinder Gamepad. Scherzi a parte, questa nuova pad non è altro che il riuscito restyling del vecchio classico Sidewinder, divenuto lo standard di mercato e compatibile con la quasi totalità dei programmi in circolazione (inclusi gli emulatori). Nuovo è il colore champagne, migliorata l'ergonomia e inalterato il numero e la posizione dei pulsanti. L'unica novità è quella di essere una periferica compatibile con lo standard USB. Ottimo acquisto, ma solo per quelli che ancora non hanno il "vecchio" Sidewinder, il Game Pad Pro sarà in vendita per la fine dell'anno.

LOOSE CANNON

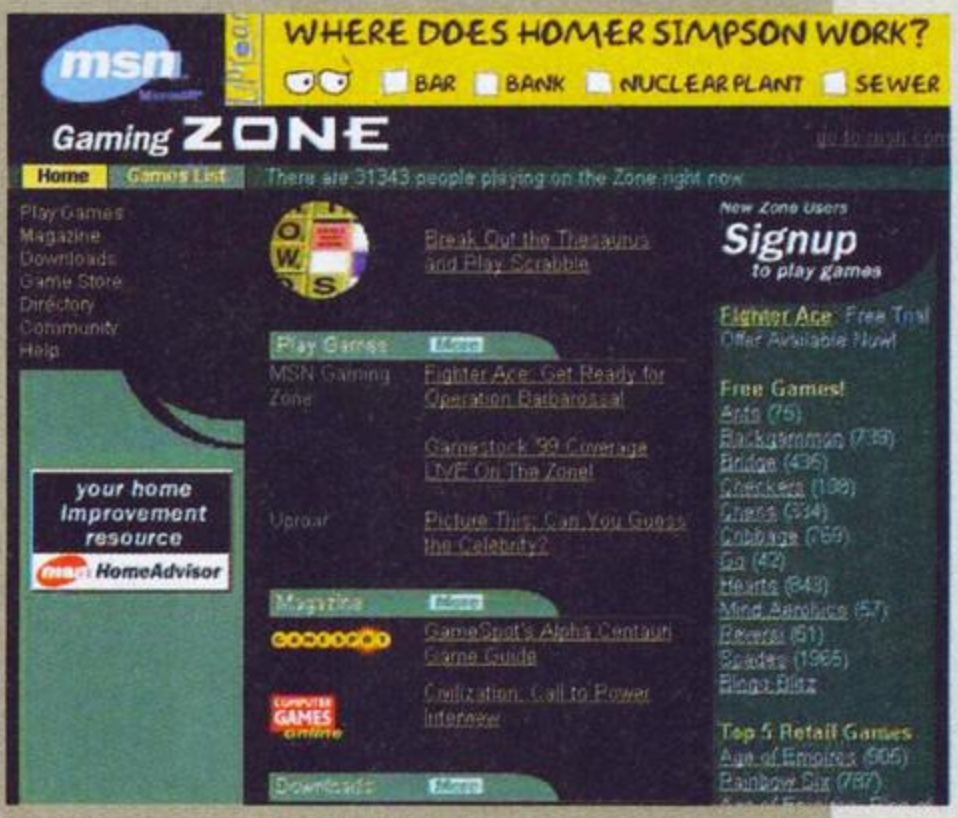
La versione presentata al Gamestock era in uno stato troppo embrionale per poter essere giudicata, dato che il gioco non vedrà la luce prima della primavera dell'anno 2000.
Loose Cannon sarà un'avventura arcade dell'ultima generazione, ambientata in un futuro non troppo remoto. Il nostro compito, nei panni di un killer mercenario senza troppi scrupoli, sarà quello di portare a compimento diverse missioni tra sparatorie e veloci inseguimenti automobilistici. Particolare attenzione sembra essere stata data ai modelli fisici di movimento dei veicoli e alle numerosissime e dettagliate armi disponibili. Restiamo in attesa.

FREELANCER

Questo gioco costituisce il più grosso progetto in cantiere alla Microsoft e non vedrà la luce prima dell'anno 2001. Di Freelancer, di cui non v'è traccia scritta in alcun comunicato stampa, ci è stata fatta una presentazione notturna a sorpresa in un futuristico locale di Seattle. Il nome a capo di questo progetto è senz'altro noto: si tratta di Chris Roberts, il creatore della saga di Wing Commander, recentemente passato nelle fila di Microsoft. Graficamente davvero impressionante, Freelancer mantiene la stessa meccanica di Wing Commander. Al posto di un alter ego militare, avremo un solitario mercante che si sposterà di sistema stellare in sistema stellare alla ricerca di una nuova missione da compiere, sia essa di combattimento, di trasporto o di custodia. Nel pianeta principale di ogni sistema avremo la possibilità di recarci in un fumoso locale notturno per interloquire con qualcuno alla ricerca di crediti, necessari per poter potenziare la propria astronave, e informazioni sul prossimo da farsi. E' doveroso attendere nel dare un giudizio al gioco, anche se è certo che la veste grafica è superiore a qualunque cosa mai vista. Che computer ci vorrà per poterlo far funzionare?

MICROSOFT NETWORK GAMING ZONE

Ma a che serve un server? Ma per giocare, ovviamente. Quante volte ci è capitato di volerci confrontare con gli amici in Internet ma, dopo ore di inutili tentativi, essere costretti a rinunciare per non essere stati in grado di trovare un server in grado di ospitare la partita?
Questo Network Gaming Zone è la soluzione proposta da Microsoft per la soluzione del problema. In perfetta efficienza negli USA, il servizio non è stato ancora al centro dell'attenzione in Italia, ma siamo certi che se ne sentirà parlare ben presto. Oltre all'ospitare le partite di giochi commerciali, il network offre anche un buon numero di giochi pronti, quali backgammon e c., da giocare direttamente sul web.
Si spera, ovviamente, che la velocità del servizio sia superiore ai terribili standard europei e che giocare in rete diventi effettivamente possibile.



MICROSOFT FOOTBALL

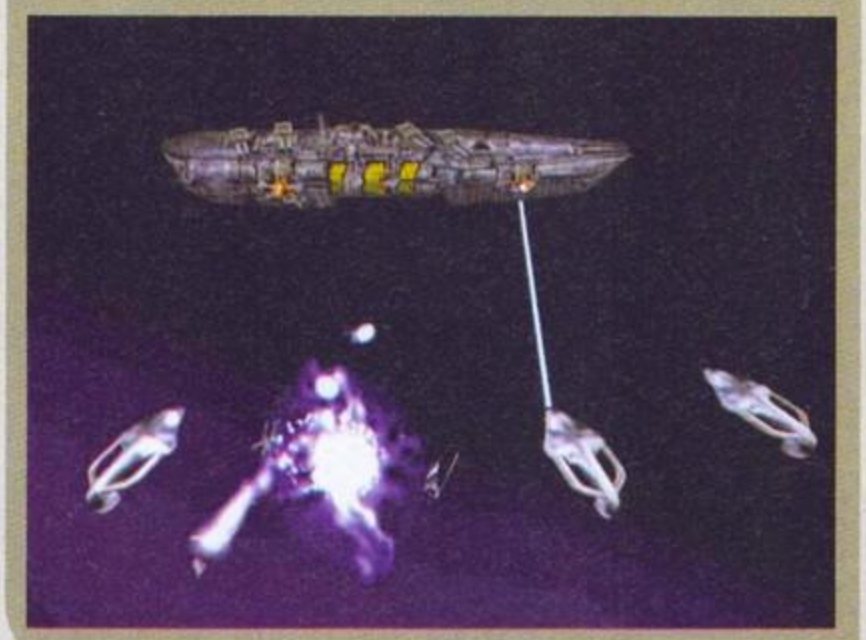
E anche qui non so cosa scrivere. Non solo non sono un gran sportivo, ma il football americano appartiene a quella cerchia di sport di cui non so quasi nulla. Vi posso dire, però, che Microsoft ha profuso grandi risorse nella realizzazione di questo titolo e ha acquistato dalla NFL i diritti per lo sfruttamento delle squadre e dei giocatori americani. Graficamente molto accurato, dovrebbe essere disponibile nei negozi per il mese di settembre.

MIDTOWN MADNESS

Si tratta di una sorta di Carmageddon "politically correct". Midtown Madness è un gioco di guida urbana in cui tutto è riprodotto il più realmente possibile: semafori, pedoni, traffico e segnaletica ci trasporteranno in una conosciuta realtà quotidiana dove, però, non ci è possibile uccidere nessuno. Questa volta il divertimento starà nella possibilità di stravolgere il nostro comportamento di guida, creando paurosi ingorghi negli incroci producendoci in spettacolari sorpassi in contromano, o sedersi tranquilli aspettando il verde dei semafori. Tra le numerose opzioni disponibili vi sarà anche quella di scegliere l'ora del giorno in cui scendere in strada. Nella classica "ora di punta" le strade saranno inondate dalle vetture degli stanchi lavoratori che cercano di raggiungere la tranquillità della loro casa.
Per questo titolo Microsoft ha fatto le cose in grande e ha acquistato dalla Volkswagen i diritti di sfruttamento d'immagine del nuovo, meraviglioso, maggiolino. Ed ecco allora sfrecciare sui vostri monitor il buffo e velocissimo insetto tecnologico che, udite udite, sarà quasi indistruttibile. Il contratto stipulato con la casa automobilistica tedesca per licenziare l'immagine della macchina prevede che il maggiolino, almeno esteticamente, non possa rovinarsi più di tanto a seguito di incidenti. Gli sviluppatori, come è già successo per Need For Speed III, hanno previsto la possibilità di scaricare dalla rete nuove auto e nuovi tracciati urbani: chissà che a qualcuno non venga l'idea di realizzare le mappe delle città italiane. Sarebbe divertentissimo poter guidare come pazzi nelle strade della propria città. Midtown Madness raggiungerà gli scaffali dei rivenditori italiani per la prossima estate.

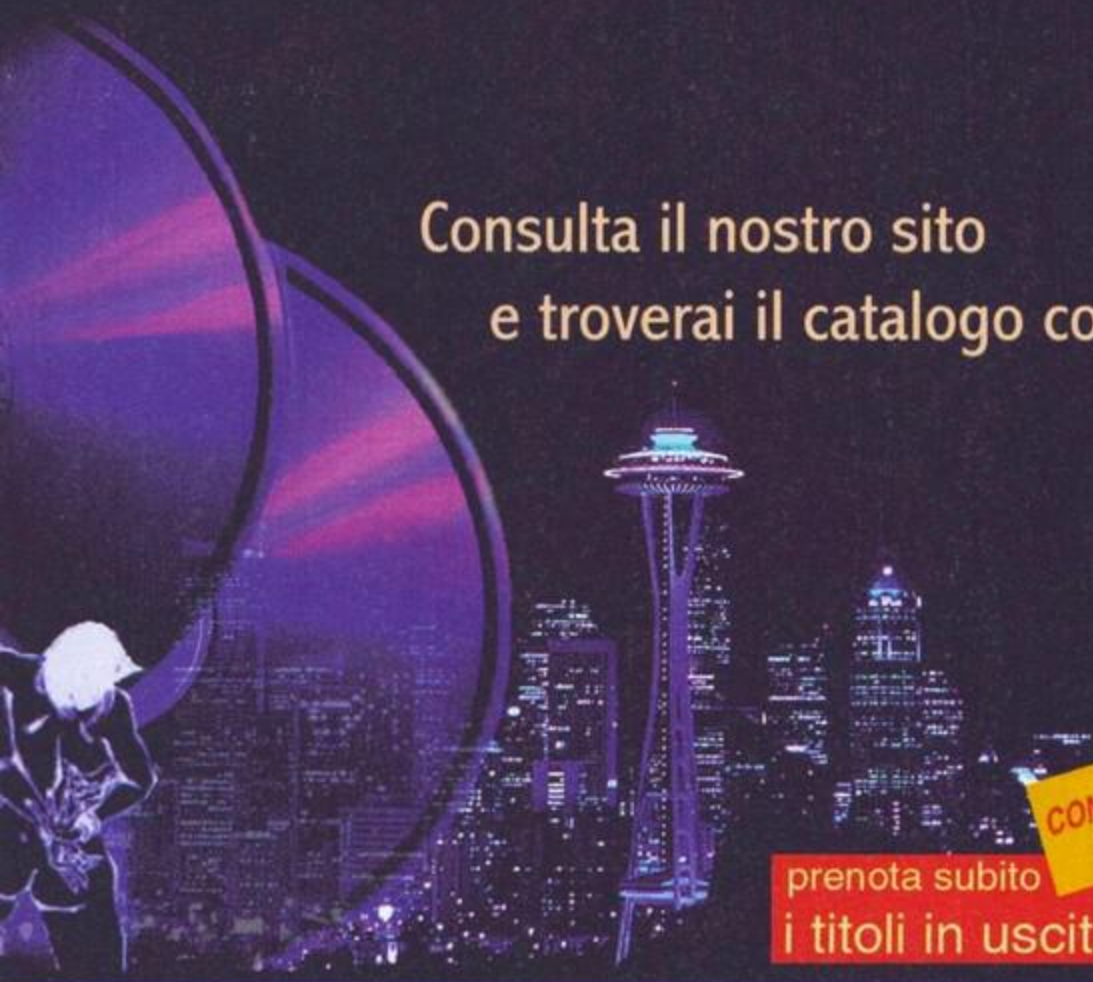
CONQUEST: FRONTIER WARS

A sorpresa, questo è forse il gioco che più mi ha convinto di tutto il Gamestock. Si tratta di uno dei tanti strategici in tempo reale che popolano i server della rete in questo periodo, ma con un pizzico di creatività in più. La differenza con Starcraft e compagni stà nell'approccio al gioco. In Conquest vi sarà data la possibilità di muovere intere flotte di astronavi da combattimento nello spazio. E la novità sta proprio qui: nello spazio. Il gioco è completamente in tre dimensioni e la nuova possibilità di poter spostare le proprie forze anche in profondità aumenta di molto lo spessore del gioco e il relativo divertimento. Però, essendo lo spazio infinito e aperto, pareva ovvio che non si potessero sfruttare strategicamente le consuete caratteristiche naturali delle mappe, quali alture, vegetazione, corsi d'acqua e così via. E invece no: nebulose, campi di asteroidi e influenze gravitazionali tra pianeti costituiscono una pregevole e funzionale alternativa. Per il resto la meccanica di gioco rimane sostanzialmente invariata: si partirà da un proprio pianeta base nella cui orbita si costruiranno tutti i consueti edifici e macchinari per lo sfruttamento delle risorse e la costruzione dei mezzi.
In attesa di poter provare a fondo la versione finale del gioco, rammento che Conquest non sarà disponibile fino alla fine di quest'anno.



AGE OF EMPIRE II: THE AGE OF KINGS

E' ovviamente il titolo di punta della stagione. Con le sue vendite milionarie, Age of Empire è stato senza alcun dubbio uno dei migliori giochi di strategia delle passate stagioni e un seguito era d'obbligo. Ben venga se, come mi è sembrato, la qualità del gioco è ancora su altissimi standard. Responsabile della sua creazione è Bruce Shelley, indiscusso genio degli strategici e mente suprema della storia del videogiochi (ha fatto sfigurare un centinaio di giornalisti di tutte le nazionalità vincendo a mani basse un gioco di domande sui videogiochi). Oltre al primo Age of Empire, Bruce ha contribuito anche alla realizzazione di Civilization insieme a Sid Meier.
In questo nuovo "The Age of Kings", che non uscirà prima della fine dell'anno, gli scenari di gioco si spostano di un paio di secoli: dalla caduta dell'Impero Romano sino al Medioevo. Tra le civiltà disponibili figurano giapponesi, bizantini, vichinghi, mongoli e celti (ne siamo celti?).
Oltre a una maggiore intelligenza artificiale del computer, il gioco offre, in alternativa al combattimento, una nuova e completa sezione diplomatica. Il giocatore potrà stendere alleanze basate non solo sulla condivisione di nuove scoperte e tecnologie, ma anche e soprattutto sulla gestione economica, dividendo con gli alleati lo sfruttamento delle proprie risorse. Migliorata è anche l'interfaccia utente, volta a una più comoda e veloce gestione delle forze in campo.
Si mantiene inalterata la possibilità di generare mappe sempre differenti e di giocare in rete.



Consulta il nostro sito
e troverai il catalogo completo!

prenota subito
i titoli in uscita!

CONSEGNE IMMEDIATE IN TUTTA ITALIA !

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

Pc-Cd Rom

Tutti i prezzi sono IVA inclusa!

Abe's Exoddus Oddworld 2 (ita)	£. 79.900	Fallout 2 (ita)	£. 79.900	Star Wars: Rogue Squadron	£. 99.900
Alpha Centauri Sid Meyer's	£. 99.000	Fifa 99 (ita)	£. 89.900	Test Drive 5 (ita)	£. 89.900
Baldur's gate (ita)	£. 79.900	Gangster (ita)	£. 89.900	The Need for Speed III (ita)	£. 49.000
Blood 2	£. 79.900	Half Life (ita)	£. 79.900	Toca 2 (man.ita)	£. 94.000
Caesar III (ita)	£. 89.000	Mortal Kombat mythologies	£. 99.900	Tomb Raider III (ita)	£. 89.900
Carmageddon II (ita)	£. 89.000	Myth 2: soulbrighter	£. 79.900	Turok 2 (ita)	£. 79.900
Championship manager 3 (ita)	£. 99.900	Rail Road Tycoon 2 (ita)	£. 89.900	Unreal (man.ita)	£. 79.900
Colin Mc Rae Rally (ita)	£. 79.900	Sierra Pro Pilot (ita)	£. 89.000	Unreal level pack	£. 44.000
Creatures 2 (ita)	£. 99.900	SimCity 3000	£. 99.000	World League Soccer 99 (ita)	£. 89.000
European Air War	£. 79.900	Starcraft (ita)	£. 84.900	Worms Armageddon	£. 84.000
Falcon 4.0 (eng)	£. 79.900	Star Trek. Klingon Honor Guard (ita)	£. 89.000	X-Files (ita)	£. 99.900

CONDIZIONI ESCLUSIVE !

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SCONTO DEL 10% sulle prenotazioni dei titoli in prossima uscita :

Baldur's Gate:Tale of the Sword	£. 35	Indiana Jones (ita)	£. 99
Braveheart	£. 99	Interstate 82	£. 99
Civilization: Call to Power	£.109	KingPin	£. 99
C&C: Tiberian Sun	£. 99	Knockout kings 99	£. 99
Descent 3	£. 99	Lands of Lore III	£.109
Discworld Noir (ita) 3cd	£. 99	Machines (ita)	£. 94
Drakan To Die For (ita)	£. 89	Messiah	£. 99
Driver (ita)	£. 94	Prince Naseem Boxing (ita)	£. 94
Duke Nukem Forever	£. 99	Star Trek Birth Federation	£.104
Earthwork Jim 3d	£. 89	T. Annihilation : Kingdoms	£. 84
EverQuest	£. 99	Unreal tournament edition	£. 99
Heroes of Might and Magic III	£. 99	X-Wing Alliance	£. 99

(I prezzi si intendono in migliaia di lire)

offerta del mese:

POPULOS 3 (ita) — £. 99.000

WAR OF THE WORLD (ita) — £. 79.900

+ un titolo tra questi:

- FILOSOFIA DEI SOGNI
- IL GIRO D'ITALIA
- MAX E IL FANTASMA
- MAX E LA FORMULA SEGRETA
- TILLO A SCUOLA
- ALONE IN THE DARK II
- THE ACTION GAMES
- VIRTUAL STRIP POKER
- MICHELANGELO
- BOTTICELLI
- LEONARDO
- I MEDICI
- VIAGGIO IN EGITTO
- VIAGGIO IN ITALIA
- VIAGGIO IN FRANCIA

a sole £. 49.900

Abe Oddysee	Hexen	Sam&Max	The Dig Italiano
AH 64 Longbow	Little Big Adventure 2	Sensible Soccer 97	Them Hospital
Carmageddon	Nhl 98	Shadow of the Empire	Total Annihilation
Dragon Lore 2	Outlaws	Sid Mayer Gettisburg	Wing Commander 5
F22 Lighting 2	ProPinball TimeShock	Syndacate Wars	X-WingVsTie Fighter
Flying Corps Gold	Rebel Assoult 2	Test Drive 4	Z e Z Expansion (2cd)

a sole £. 39.900

7th Legion	Joint Strike Fighter	Red Baron 2
Civilization 2	MDK	Scudetto 97/98
Grand Prix 2	Myth The Fallen Lords	Uprising

SCONTO 15% acquistando 2 titoli

oppure

SCONTO 20 % acquistando almeno 3 titoli

OFFERTISSIME!

BALDUR'S GATE + MIGHT & MAGIC VI (ita) → £.114.900

QUAKE 2 + QUAKE 2 Extremities → £.119.900

MeltinPot is a Trademark of ROMANO S.p.A. info tel. 0833/302111

A.G.O. Alcuni Giovani Occidentali photo: Mario Gomez

www.meltinpot.com

MeltinPot®

TITOLO: *REQUIEM: AVENGING ANGEL*
SVILUPPATORE: *3DO/CYCLONE STUDIOS x UBI SOFT*
USCITA: *IMMINENTE*

DIAVOLO DI UN'ANGELO!

State giocando ancora con Half Life? Beh, vedete di finirlo in fretta, perché il giorno della redenzione è vicino!

È giunto in redazione quatto quatto, come se non si volesse far notare troppo, ma dopo pochi minuti ha catalizzato l'attenzione dell'intero corpo redazionale e in particolar modo del Silvestri (il quale ha già messo le mani avanti, autoprenotandosi la recensione definitiva!). Di cosa sto parlando? Forse della nuova linea intimo esibita da quel simpaticone del FBS? Oppure del nuovo taglio di capelli del MAO? Nossignori: si tratta di Requiem, il nuovo titolone targato Ubi Soft, che promette di scalzare Half Life dal trono di sparatutto 3D in prima persona del lustro. Ok, abbassate la voce e smettetela di mugugnare, tanto lo so che siete lì che state pensando "ma questo è tutto matto, ma che si è fumato prima di prendere in mano la tastiera?", perché se voi aveste avuto la fortuna di provare soltanto i primi sei livelli di gioco (cosa che io ho puntualmente fatto, grazie alla beta passatami dalla Ubi Soft), sareste concordi con me che i due giochi in questione hanno molto da spartire, oltre alla mera appartenenza allo stesso genere.

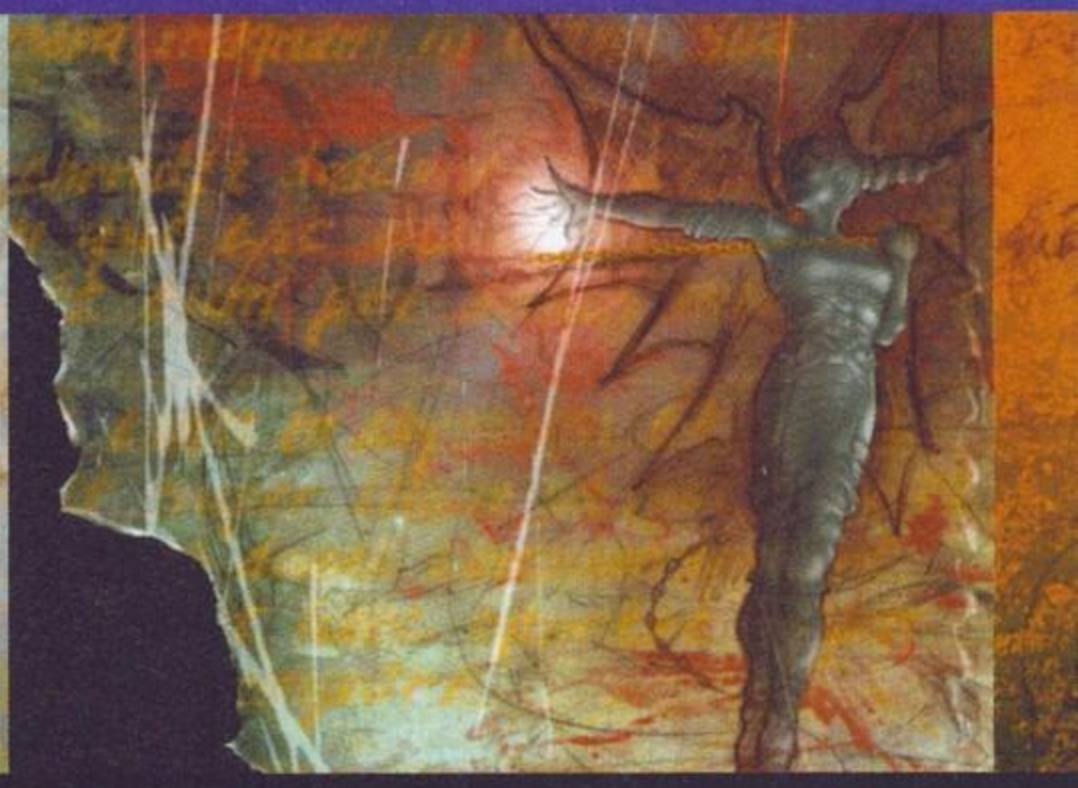
ONCE UPON A TIME...
Quello che farà di Requiem un gioco con tutti i sacri crismi del caso, si può concentrare in una sola e semplice parola: "atmosfera"! Naturalmente, così come è accaduto per il capolavoro della Valve, anche per Requiem vale la regola che, un background costruito come si deve, è condizione necessaria (ma non sufficiente!) affinché il giocatore si senta immedesimato in una sorta di filo conduttore, che leghi ogni piccolo passo che farete con l'avanzare dei livelli. Lo spunto per la storia di Requiem è stato tratto nientepopodimeno che da uno dei capolavori assoluti della letteratura inglese: il Paradiso Perduto di John Milton. Quelli di voi che sono ancora freschi di studi superiori, ricorderanno che il libro in questione narra la storia della mitica battaglia che portò alla creazione dell'Inferno, ossia la guerra combattuta tra gli angeli fedeli a Dio e gli spiriti che seguirono il Diavolo (l'angelo Lucifero). Nel caso nostro, la parte del cattivo la fa l'angelo Lilith (che, a occhio, si direbbe una femminuccia...ma sono le solite divagazioni sul sesso degli angeli!), scesa sulla Terra per assumere il comando di un manipolo di seguaci, con i quali ha preso possesso della città principale del pianeta (New Damascos), sconfiggendo l'angelo buono che la proteggeva (un tale di nome Aaron). Lo scopo dell'angelica creatura, però, va ben oltre il semplice controllo dei quattro edifici messi in croce che compongono la città. L'infingarda, difatti, sta trasportando su un'astronave (la Leviathan) il più alto numero di anime che riesce a catturare, con lo scopo di aprire un portale che collegherà il Creato con l'Inferno. Potete immaginare a quale casino stiano andando incontro i poveracci abitanti dell'universo in questione. Per fortuna ci siete voi, l'angelo Malachi (che nella localizzazione verrà tradotto presumibilmente in Malachia), incaricato da Chi di dovere di fermare il piano criminale di Lilith, grazie anche all'aiuto dei gruppi di ribelli che sono spontaneamente comparsi nei sottoborghi della città. Inizialmente avrete il vostro bel daffare nel trovare il portale che vi conduce nel mondo reale (all'inizio del gioco vi ritroverete nel piano del Chaos, a metà tra la vita e la morte insieme ad altre creature dannate), dopo di che dovrete cercare di contattare i ribelli per organizzarne la resistenza, stando bene attenti a non farvi beccare dai soldati fedeli a Lilith.

Tre persone stanno amabilmente chiacchierando per strada...mmm ...sparo o non sparo?

Ecco uno dei casi nei quali forse sarà meglio non intervenire. Tre poliziotti stanno interrogando con metodi poco ortodossi un ribelle, e la superiorità numerica potrebbe rivelarsi schiacciante.

Questo simpatico ubriacone è sempre prodigo di consigli sul da farsi, soprattutto se gli procurate un goccetto!

...COSI' MI FATE SPAVENTARE!
Atmosfera, dicevo. E quella che si respirerà giocando a Reqiuem sarà di quelle da farvi venire i brividi lungo tutta la colonna vertebrale. Già nel primo livello, infatti, quando vi troverete al cospetto delle anime dannate, alla ricerca del portale per giungere nel Creato, non potrete non provare pietà per quei poveracci che vi urleranno tutta la loro disperazione. Ma il bello, ve lo assicuro, viene dopo. Ogni situazione che incontrerete potrà



essere affrontata in modi molteplici, sia con la forza bruta che con un sapiente uso della materia gelatinosa che vi ritrovate (si spera!) all'interno della scatola cranica. I livelli saranno letteralmente cosparsi di personaggi laterali, apparentemente insignificanti, ma che scoprirete man mano avere una grossa incidenza sul proseguo della trama. E' stato implementato un semplice ma efficace sistema d'interazione con i personaggi con cui si verrà a contatto. Sarà infatti possibile operare una sorta di conversazione per acquisire informazioni o oggetti utili da ficcare beatamente nell'inventario, anche se in effetti il tutto si limita a dover decidere se parlare o meno con questo o quel tipo, lasciando che sia automatico lo svolgimento della conversazione. Rispetto ad Half Life (anche se la parte del mostro a tre teste ha dato non pochi grattacapi ai giocatori di mezzo globo), Requiem sarà molto più complesso da giocare visto che, come vi dicevo poc'anzi, sarà presente una sorta d'inventario nel quale potrete gestire un determinato numero di oggetti necessari al completamento di alcuni enigmi. Inoltre, le mappe saranno tutt'altro che lineari, costringendovi a lunghe fasi di esplorazione, prima che vi possiate rendere bene conto di quali siano effettivamente le cose da fare.

Quando dico che l'ambientazione è stata curata fin nei minimi particolari, non stavo mica banfando! Qui siamo in un pub, e il tizio sulla sinistra sta offrendo da bere alla gentil pulzella! Roba che manco lo XAM...

Ecco il buon Malachi che giunge fresco fresco nel mondo del Creato. Da qui in poi, almeno per un po', bisognerà cavarsela senza l'ausilio delle ali.

Le animazioni saranno grandiose: qui ho appena fatto il cattivone, seccando abilmente un paio di personcine innocenti che chiacchieravano beate con questo tizio impaurito.

Ma la cosa più bella sarà il gran numero di situazioni fuori trama che andrete a incontrare. Non sarà raro, ad esempio, trovare qualche inerme cittadino alla mercé dei soldati: starà a voi decidere se aiutarlo affrontando il fuoco nemico, oppure ignorarlo beatamente proseguendo strafottenti per la vostra strada. Lungo il vostro cammino potrete quindi trovare di tutto, da esecuzioni in corso modello Seconda Guerra Mondiale (con tanto di condannati muniti di bende), a perquisizioni, o semplicemente crocicchi di gente che conversa per la via davanti a un pub. Da quello che ho potuto vedere, pare che i programmatori siano riusciti a creare un mondo dove l'ambientazione gotica (alla Quake) e quella cybernetica (alla Quake 2) riescono a fondersi in perfetta armonia, senza cozzare l'una contro l'altra...anzi! Notevole anche il discorso armi. Innanzitutto devo rendervi noto che, rispetto agli altri titoli del genere, è stata abbandonato l'uso del diverso tipo di sparo a seconda che usiate il tasto destro o sinistro del mouse. Ehi...aspettate a rammaricarvi! Il tasto destro non rimarrà inutilizzato, ma servirà per attivare tutta una serie di poteri speciali (detti "poteri angelici") a vostro esclusivo uso e consumo. Dopotutto siete una creatura divina, sì o no? Lascio a chi si occuperà della recensione definitiva (vero, SS?) il compito di erudirvi sulle peculiarità dei suddetti poteri (che sono circa una ventina...non so se mi sono spiegato!) e mi limito a dirvi che per utilizzarli dovrete sprecare una certa quantità di "essenza" (una sorta di mano divina) che si ricaricherà col tempo nella quale non utilizzerete tali capacità. Molto spesso, comunque, vi capiterà di dover utilizzare i vostri poteri divini non solo per attaccare chi vi si porrà di fronte minacciosamente, ma anche per risolvere diversi enigmi o raggiungere determinate zone della mappa a voi altrimenti precluse, usando, ad esempio, il potere di volare con le vostre belle ali d'angelo (quando e se le riavrete a disposizione...ricordatevi che appena giunti sulla Terra acquisterete in tutto e per tutto le sembianze di un essere umano). Discorso a parte per quanto concerne l'Intelligenza Artificiale. Questa si rivela essere una delle migliori che mi sia mai capitato di vedere in giro: i soldati si copriranno l'un l'altro con discrete tattiche di

DIAVOLO DI UN'ANGELO!

spostamento laterale, fuggendo a gambe levate quando vedranno che le cose si stanno mettendo male, salvo poi sbucarvi fuori all'improvviso dopo essersi nascosti in qualche antro al quale non avevate fatto caso. Talvolta tenderanno a farsi inseguire solo per trascinarvi in una trappola, quindi occorrerà fare molta attenzione a non farsi infinocchiare nel classico stile Svanoni (il quale, quando vede una donna, la segue fino a quando non si becca le dovute legnate dal fidanzato di lei!). Non saremo agli elevati livelli di Half Life, ma comunque gli algoritmi di Requiem ci andranno quasi a braccetto.

Ehi tu, mani al muro! Vediamo un po' cosa abbiamo qui? Ma bravo...un documento falso con la foto del Gaburri! Sei in arresto! Hai il diritto di non parlare...

UN MOTORE DIVINO

Per quello che riguarda il discorso meramente tecnico, vi devo menzionare il fatto che il motore grafico che muove il mondo di Requiem è completamente originale ed è stato sviluppato in tre anni di lavoro, appositamente per questo gioco. Il codice è nativo per le schede Voodoo2 (le immagini a corredo sono state prese da questa versione), ma saranno certamente supportate anche tutte le schede accelerate che fanno capo alle librerie Direct3D. Sia sul Pentium 2 a 450Mhz della redazione, che sulla mia carretta scalchignata (un Pentium 200MMX) il tutto si è mosso senza alcun tipo di esitazione a 800x600, fluidamente e velocemente, quasi che il sistema avesse ancora sufficienti risorse libere per farsi anche un caffè! Per quanto riguarda la qualità delle texture, siamo a livelli di assoluta eccellenza (guardate un po' le foto e sappiatemi dire!) con un uso del bilinear filtering da Oscar. Un po' perplesso mi ha lasciato invece il sistema delle illuminazioni...oddio, non è che si pretendessero cose al livello di Unreal, ma qualche effetto di luce in trasparenza potevano anche mettercelo. Tutto sommato, però, c'è talmente gouraud shading da far venire il mal di testa (date un occhiata alla foto del bar per capire quello che intendo), e questo controbilancia in parte le mie perplessità a riguardo. Molto belle, invece, le ombre dinamiche, anche se c'è qualche esitazione qualora due o più ombre vengono a sovrapporsi, visto che si crea una specie di griglia nera non proprio piacevole a vedersi. Chiaramente si tratta solo di primissime impressioni (vi ricordo che mi sto riferendo a una beta version) su un motore grafico che, a mio personalissimo parere, avrà molto da dire nei mesi a venire.

Una delle cose che più mi hanno affascinato è senza dubbio l'aspetto sonoro di Requiem. Se fin dall'introduzione, che mi ha ricordato molto la sigla del film Seven, vi sentirete calati in un mondo completamente diverso da quello nel quale vi trovavate fino a qualche minuto prima, gran parte del merito andrà attribuito all'enorme impatto che gli effetti sonori avranno sui vostri timpani. Ogni effetto andrà a sottolineare in modo perfetto la situazione che starete affrontando in quel momento: le anime dannate che si lamentano sono da brividi freddi lungo la schiena, tanto che vi verrà quasi voglia di tentare di eliminarle per non sentire più le loro atroci sofferenze; le tracce audio si inseriranno nell'azione senza dare alcun fastidio, ma bensì contribuendo non poco a tenere sempre viva la vostra adrenalina anche nelle situazioni apparentemente tranquille. Non ho avuto sfortunatamente modo di provare la beta in questione su un sistema dotato di Sound Blaster Live, ma già sull'impianto Dolby Surround di casa mia il sonoro faceva la sua bella scena. Contate, oltretutto, che buona parte delle musiche e degli effetti saranno compressi sotto forma di mp3 (e qui non sto troppo a dilungarmi sulla libidine di questo grandioso formato di compressione audio, tanto lo so che siete tutti d'accordo con me!) e che quindi potrete riascoltarli ogni volta che vorrete con qualsiasi WinAmp vi capiti sottomano.

Lo vedete il barista? Si chiama Sam...

Lilith in tutta la sua trasparenza. Scusi signorina, ma soffre di verme solitario per caso?

A completare il tutto, sarà presente una sana modalità per il gioco in multiplayer, fino a 8 giocatori via LAN o internet, anche se ritengo che un gioco come Requiem, impostato com'è alla risoluzione di enigmi, darà le sue belle soddisfazioni soprattutto nel gioco singolo. Oltretutto sapete tutti come siamo messi male in Italia in fatto di linee telefoniche e di provider, senza contare che non ho la minima idea di come funzionerà il protocollo di impacchettamento dei dati messo a punto dai programmatori della Cyclone Studios. Credo di essere stato sufficientemente chiaro, pertanto ritengo non dobbiate scandalizzarvi più di tanto quando mi sentite dire che Requiem, se rispetterà nella sua versione finale, totalmente localizzata in italiano (dialoghi compresi, ovviamente), tutte le premesse di questa beta, assurgerà a miglior concorrente di Half Life, visto che ne riprende le cose migliori, ma soprattutto aggiunge tutta una serie di novità da farvi leccare non solo le orecchie, ma anche la faccia e tutto il resto. Saluto.

Ivan "Kikko" Conte

L' intero Universo di StarCraft in edizione limitata!

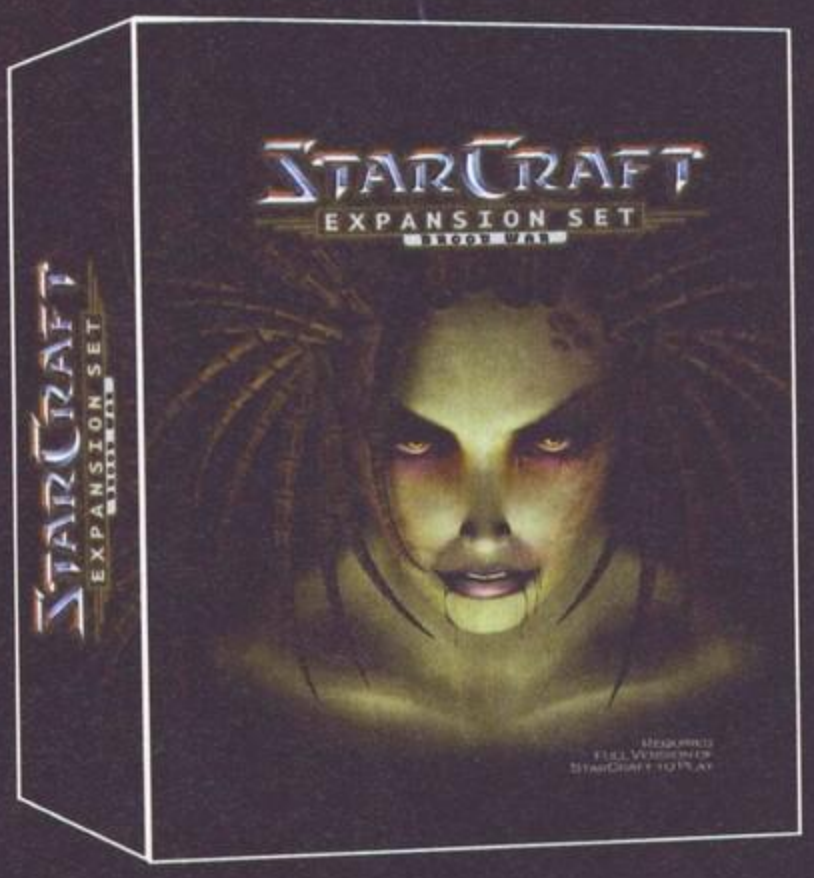
DELPI

StarCraft™ BATTLE CHEST

STA PER ARRIVARE STARCRAFT BATTLECHEST: UN'EDIZIONE DI LUSSO A TIRATURA LIMITATA CHE NON POTRÀ MANCARE NELLA TUA COLLEZIONE!

COMPRENDERÀ LA VERSIONE COMPLETA DI STARCRAFT, LA SUA ESPANSIONE BROOD WAR, UNA GUIDA STRATEGICA (CHE TI AIUTERA' NELLA LOTTA PER IL DOMINIO GALATTICO). IN PIÙ CONTERRÀ UN WAR PIG MARINE (UNA MINIATURA DA COLLEZIONE CHE VA A COMPLETARE LA SERIE DELLE 5 EPICHE MINIATURE DELLA BLIZZARD).

PREPARATI A DARE IL MASSIMO... LA BATTAGLIA STA PER INFURIARE E IL COMBATTIMENTO E' SEMPRE PIU' ESPLOSIVO!



BROOD WAR E' L'ESPANSIONE PER STARCRAFT ACQUISTABILE ANCHE SINGOLARMENTE. CONTIENE 24 NUOVI SCENARI SUDDIVISI IN 3 CAMPAGNE, 6 NUOVE UNITA', 100 NUOVE MAPPE MULTIGIOCATORE E UN'ECCITANTE AZIONE DI GIOCO AMBIENTATA IN ARIDI DESERTI, IN LANDE CONGELATE E SUL CREPUSCOLARE MONDO DEI TEMPLARI OSCURI.

PC CD-ROM

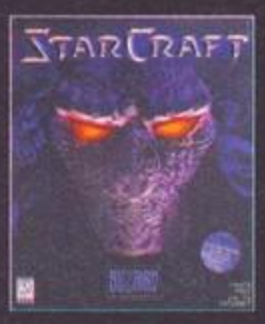
Numero Verde 167-821177

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici per STARCRAFT BATTLECHEST: Windows® 98, 95 or NT 4.0, IBM PC and compatibles, 4X CD-ROM, Pentium® 90 or equivalent, 16 MB RAM, Local bus SVGA video card (DirectX Compatible), Direct X-compatible sound card, Microsoft-compatible mouse.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CONTENUTO DELLO SPECIAL BOX STARCRAFT

UNA VERSIONE ESCLUSIVA DEL MARINE TERRESTRE, UNA MINIATURA DA COLLEZIONE



LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE PRIMA.

LA VERSIONE COMPLETA DI STARCRAFT.

LA VERSIONE COMPLETA DI BROODWAR.

Ecco tutte le Miniature Blizzard!

IN UNA GALASSIA AI LIMITI DELLA DISTRUZIONE, ECCO UNA NUOVA SERIE DI PERSONAGGI CHE PROVENGONO DIRETTAMENTE DAI FANTASTICI MONDI DI STARCRAFT E WARCRAFT. E' FACILE PREVEDERE UN ALTRO GRANDE SUCCESSO: BLIZZARD SI PREPARA A SCONVOLGERE DI NUOVO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI. E GLI EFFETTI SARANNO DEVASTANTI!

ZERG: IDRALISCA

I CORPI IRTI DI SPINE E SIMILI A SERPENTI DI QUESTE CREATURE ZERG OSPITANO CENTINAIA DI LETALI ACULEI CHE POSSONO ESSERE SCAGLIATI CONTRO GLI SFORTUNATI NEMICI.

PROTOSS: ZELOTA

I GUERRIERI TEMPLARI CONOSCIUTI COME ZELOTI SONO L'ESEMPIO DELLA FEROCIA IN COMBATTIMENTO DEI TEMIBILI PROTOSS.

STARCRAFT™

UMANO: FANTE

PROTETTO DA UNA CORAZZA IN ACCIAIO RINFORZATO, IL FANTE RAPPRESENTA LA LINEA DI DIFESA INIZIALE DELLE TERRE DELL'ALLEANZA E LA COLONNA PORTANTE DELL'ESERCITO DEL RE.

TERRESTRE: MARINE

EQUIPAGGIATO CON LA POTENTE CORAZZA DA BATTAGLIA E CON IL FUCILE GAUS IMPALER, QUANTO DI MEGLIO OFFRE LA TECNOLOGIA, IL MARINE TERRESTRE E' SEMPRE PRONTO ALL'AZIONE.

WARCRAFT

ORCHI: GRUNT

EQUIPAGGIATI CON DELLE POTENTI ASCE E CON ROBUSTE ARMATURE, GLI ORCHI INCARNANO LO SPIRITO SENZA PIETA' DELL'ORDA ORCHESCA.

Potrai procurartele anche singolarmente!

- QUESTE 5 TEMIBILI CREATURE STANNO PER ARRIVARE IN TUTTI I NEGOZI DI VIDEOGAMES, NELLE NORMALI CONFEZIONI DI GIOCHI PER PC.
- IN OGNI SCATOLA TROVERAI ANCHE UN CD CON LA VERSIONE SHAREWARE DI STARCRAFT, LE PRIME 5 MISSIONI TERRESTRI E L'ACCESSO LIBERO A BATTLENET!

ETA': DAI 6 ANNI IN SU

SIERRA™

Sierra è una divisione di CENDANT Software
http://www.sierra-online.co.uk

CENDANT Software Europe

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows ® is a registered trademark of the Microsoft® Corporation.

BLIZZARD® ENTERTAINMENT

WWW.BLIZZARD.COM

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

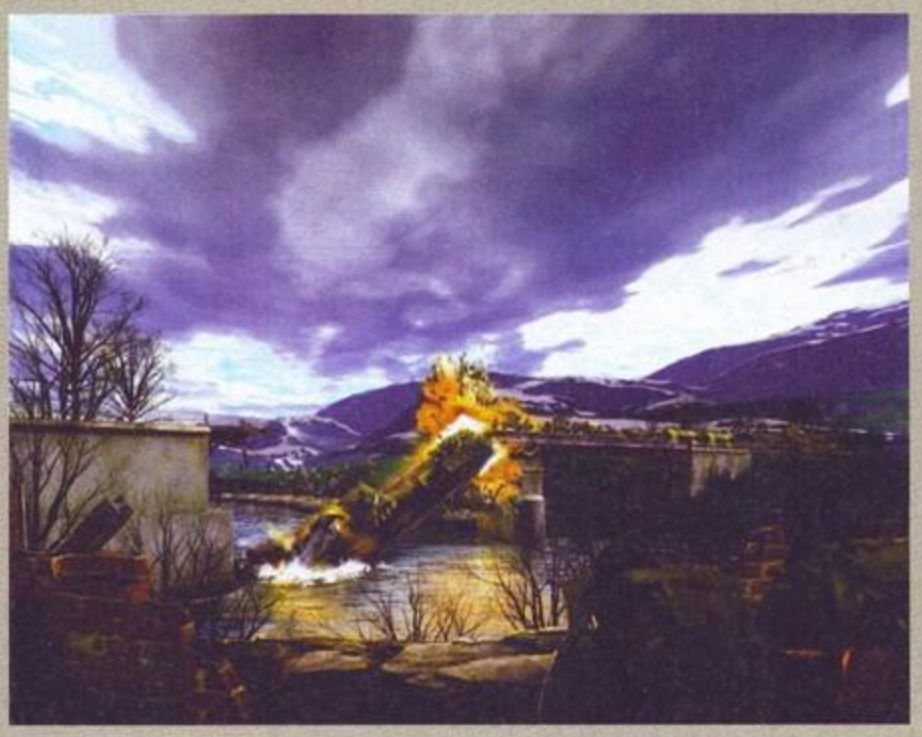
STARCRAFT IS A TRADEMARK AND WARCRAFT AND BLIZZARD ENTERTAINEMENT ARE TRADEMARKS OR REGISTRED TRADEMARKS OF DAVIDSON AND ASSOCIATES, INC.
©1999 BLIZZARD ENTERTAINEMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

TITOLO: *HIDDEN AND DANGEROUS*
SVILUPPATORE: *TANLONSOFT x TAKE 2 INTERACTIVE*
USCITA: *PRIMAVERA '99*

Quante volte negli strategici come Red Alert o Commandos siete saltati fuori con frasi del tipo "E, se avessi avuto Duke Nukem o uno dei Marine di Quake 2, riuscivo a batterli tutti anche da solo!". Basta banfare, ora ne avrete l'opportunità!

Cetra: dovete cioè ancora dimostrare di che pasta siete fatti... a meno che non vogliate continuare a giocare solo con "Barbie Crea Gioielli" (tra

Questo periodo sembra destinato ad appartenere ai giochi strategici, la cosa bella è che il loro contrattacco non sembra destinato a essere portato avanti solo col motori 2D ma, tenendosi al passo coi tempi (era ora!), i soldatini si sono muniti degli ultimi ritrovati della tecnologia! No, non 'sto parlando di quel trapano a mano che riesce persino a battere quelli a batteria (inquadra regia, INQUADRA! NdRoberto), ma dei motori 3D dell'ultima generazione!
La mini preview di Tiberium Sun 3D e la review di Machines sono solo la punta dell'iceberg (e che iceberg, pure Di Caprio trema!), tra qualche mese assisteremo probabilmente a una vera e propria invasione da parte di 'sti titoli... E che fare allora, fare fagotto e imbarcarsi? Eeeeh no! Fareste un grosso errore, gli iceberg adorano le barche! L'unica possibilità sarà seguire la corrente e salire sopra a uno di questi pezzi di ghiaccio, anche se in effetti è ancora presto per decidere quale sarà il migliore... Beh, ragazzi, da parte mia tenterò di fare del mio meglio per chiarirvi le idee, e inizierò proprio dal tentativo dei Take 2, già visti in ambito stategici 3D per titoli quali Spec Ops e Rainbow 6.
Nome: Hidden and Dangerous; periodo storico: anni '40, e più precisamente tra gli inizi del 1943 fino alla metà del '45. Sì ragazzi, avete capito bene, siamo ancora impegolati con l'angosciante Seconda Guerra Mondiale, questa volta però, tanto per cambiare, non sarete più al comando di un gruppo di formichine viste dall'alto ma di un piccolo gruppo di soldati alleati in poligoni e texture (l'equivalente digitale di "carne e ossa"): quattro uomini che, al massimo della preparazione atletica e della felicità, saranno mandati a svolgere una serie di difficili missioni nel territorio nemico (beh, le missioni nel salotto di casa avrebbero suonato male, soprattutto all'orecchio di vostra madre che poi avrebbe dovuto pulire tutto!).
Vi state chiedendo perché proprio questi quattro? Semplice: sono i migliori dopo i Pooh! Già, ma attenti però: LORO sono i migliori dopo i Pooh, voi al massimo potete mirare al Quartetto l'altro, basta fare gli spiritosi e spedire richieste sulla soluzione di 'sto gioco!)!
Ma vediamo il tutto più da vicino. Hidden and Dangerous è una via di mezzo tra l'impareggiabile Commandos e uno shot'em up in soggettiva, anche se, definendolo così, si perde il vero spirito del gioco: qui non si entrerà in una stanza facendo fuoco e fiamme, ma si tenderà per lo più ad affrontare le situazioni che via via si presenteranno, rimanendo il più lontani possibile dai personaggi già interpretati da Swarzenegger (tra l'altro, basta fare gli spiritosi e spedire richieste di soluzione a suo nome!). Voglio dire che l'AI dei vostri nemici e la ricostruzione storica, non vi permetteranno troppo di fare gli

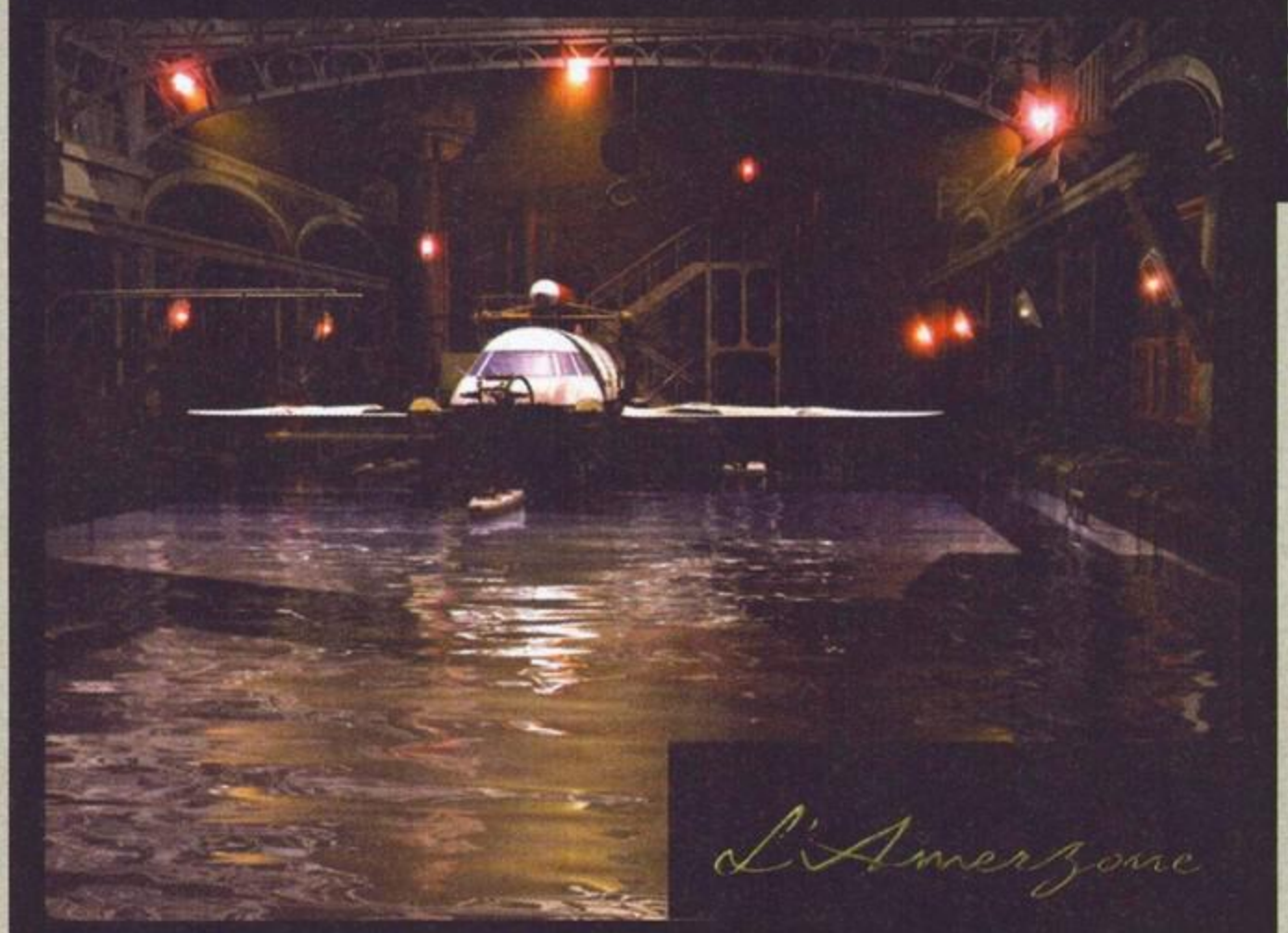


eroi: non potrete contare sui corpetti in kevlar super resistenti o corazze magnetiche modello Unreal, siamo negli anni '40 e voi sarete armati al massimo con qualche arma del periodo in questione, e della ben più importante materia grigia (no, non è un tipo di esplosivo!).
Le locazioni che dovrete visitare per considerare il gioco un ricordo, prenderanno piede in 6 differenti regioni del globo (Norvegia, Germania, Italia, Francia e... e... Va bene, non me le ricordo tutte, ok?), per un totale di 25 diverse missioni, sia al chiuso che all'aperto.
In ciascuno di questi incarichi, dovrete decidere sul da farsi direttamente sul campo, disporrete cioè solamente di direttive generiche che poi starà a voi interpretare nel miglior modo. Tanto per capirci, vista l'incredibile possibilità di poter guidare ogni singolo mezzo che troverete in giro (automobili, moto, camion e addirittura carriarmati!), per poter sfondare una parete potreste cercare dell'esplosivo, oppure guidare un camion di carburante fino alla zona per poi farlo saltare... Oppure, forti del fatto che i vostri uomini possano interagire con diversi oggetti sparsi per la mappa di gioco, potreste cercare una radio e chiamare Goldrake in vostro aiuto! Insomma, come già si era visto in Commandos, starà un po' alla vostra fantasia la riuscita di ciascuna missione e, a mano a mano che procederete, questa "fantasia" si arricchirà con nuovi comandi che, similmente a un gioco di ruolo, i vostri soldati si guadagneranno.
Inutile dire che questo H&D pullulerà di riferimenti storici di ogni tipo, che gli stessi sviluppatori hanno cercato di riproporvi qui rimanendo il più possibile fedeli alla realtà, e non sto parlando solo della presenza di mezzi, armi e uniformi militari del periodo storico in cui si svolge la vicenda (quello è il minimo), ma di tutte quelle cose che solamente i veterani della II GM possono aver visto, e infatti sono proprio dei veterani dell'ultima Guerra ad aver dato delle dritte agli sviluppatori!

Chi ha giocato a Commandos capirà senz'altro che cosa intendo parlando di "riferimenti storici", il gioco della Eidos ne era pieno e, a parte la completezza delle missioni, la cosa intrigante era proprio sapere che quella stessa cosa poteva, ridimensionata a dovere e senza la finzione narrativa, essere accaduta realmente una cinquantina di anni addietro. Ebbene, ora i filmati dell'epoca non ci saranno, ma gli sviluppatori promettono lo stesso meno tasse e più lavoro per tutti! Ah, no... ho sbagliato foglio... Promettono lo stesso feeling e le sensazioni che, secondo loro, si ebbero nel conflitto. Citando la stessa Press Release: "Se aveste la trasposizione del film 'Salvate il soldato Ryan' in un videogame, avreste H&D!". Beh, allora, con rispetto parlando, spero proprio di non essere tra i primi che apriranno le porte delle navi per lo sbarco in Normandia!
Il controllo di ciascuno degli uomini potrà avvenire in due distinti modi: con sistema diretto, cioè visuale in prima persona o da dietro il malcapitato, oppure indiretto, sfruttando i buoni auspici della mappa tattica per impartire ordini a questa o a quell'unità. Certo, cose del genere si sono già viste all'epoca di Warhammer 40.000, però ora, forti della libertà d'azione a cui ci ha abituato Quake (sto parlando dell'enviromental 3D... Mado' che termine!), l'interattività è stata aumentata notevolmente.
I movimenti di ogni persona sono stati realizzati in motion-capture, vi saranno animazioni multiple per ferite e acciacchi vari, e hit-point diversi a seconda dell'area a cui mirerete per uccidere un uomo (NON come Thief: una freccia nell'occhio non dovrebbe uccidere al volo una persona?). Oltre a ciò, come succede sempre più spesso ormai, le scene d'intermezzo saranno realizzate con lo stesso motore del gioco, perciò niente tempi morti e impossibilità di evitare scene già viste (la manna per noi recensori!).
Ok, fino a qui sembra tutto bellissimo ma, come potete ben capire, sono tutte promesse scritte su carta e, come sapete, la carta si smarrisce facilmente, soprattutto nelle software house... Da quello che ho potuto vedere noi stessi, sia a livello grafico sia di plot, il gioco promette comunque bene, siccome però la versione da noi provata era ancora lontana dal completamento, la cosa più importante, l'intelligenza artificiale, non era ancora del tutto stata rifinita. In questi giochi questo punto è sicuramente il più importante di tutti, la realisticità del comportamento del nemico e il suo modo di reagire, da soli la dicono lunga sull'abilità dei programmatori e, in base alle solite promesse, in H&D ogni militare avrà differenti emozioni a seconda della situazione e non si assisterà a una semplice sfilata di cloni. I parametri di AI già visti in Spec Ops e Rainbow 6 sono stati filtrati e, secondo i PR, rifiniti a dovere così da evitare quelle spiacevoli falle da cui lo stesso Commandos non era esente: sto parlando del fatto che i soldati mostrassero comportamenti realistici solo all'inizio di determinati "flag", per poi tornare a fare ciò che stavano facendo in precedenza, senza più curarsi, ad esempio, di un cadavere ritrovato per terra... Come minimo in questi casi una persona dovrebbero dare l'allarme, una cosa che i tedeschi facevano solo una missione su tre (non intendo quelli veri, sto parlando di quelli nel gioco)!
Purtroppo non è che si possa ricamare su 'ste cose: si vede subito se una software house ha colpito nel segno oppure non ce l'ha fatta, e a noi non resta che attendere fiduciosi l'uscita del prodotto mentre ci faremo pulire l'arma da qualche recluta redazionale appena arrivata (Tosooooo, dove sei?)!
Bene, non mi resta che chiudere con qualche dato tecnico. NO dico, non pensavate che potessi fare a mano di qualche dato tecnico prima della chiusura, no? Ok, eccoveli: H&D avrà dei requisiti minimi abbastanza alti, diciamo che potrà essere giocato con un P2 in su; sarà compatibile con tutte le moderne schede acceleratrici 3D tramite Direct 3D (massima risoluzione 1024x768) e supporterà addirittura i controller dotati di Force Feedback (no, i telefonini vibranti sono esclusi da questa categoria!). Per gli amanti del multiplayer, è da segnalare la presenza della sola modalità co-op, da due a quattro soldati, il che mi fa presagire una battaglia impari qualora uscisse per tempo Team Fortress 2 dei Valve (il primo Team Fortress era un add-on per Quake... o almeno così mi ha detto il nobel della tecnica MA)!
Signori questo è tutto, vi saluto dandovi appuntamento alla prossimo briefing. Byex!

FBS

TITOLO: *L'AMERZONE*
SVILUPPATORE: *MICROIDS*
USCITA: *MAGGIO '99*



IL SOGNO AMERICANO DELLA MICROIDS

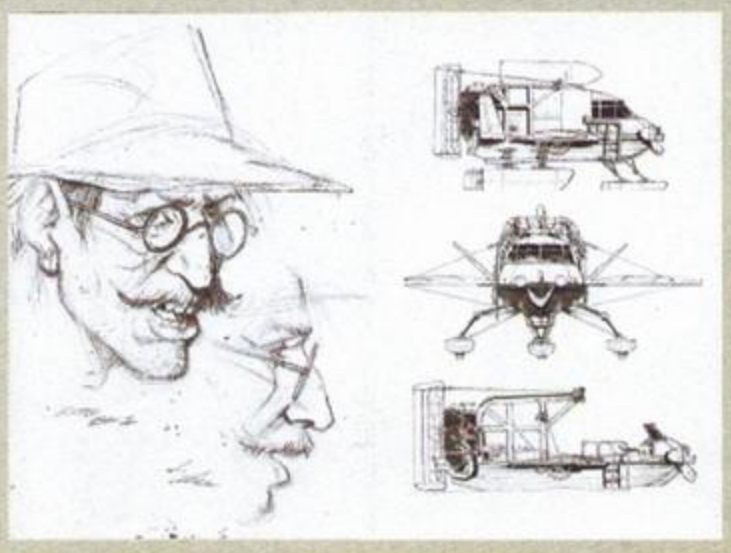
C'era una volta un PC 386 piccolo piccolo, con 2 MB di RAM fiammante...

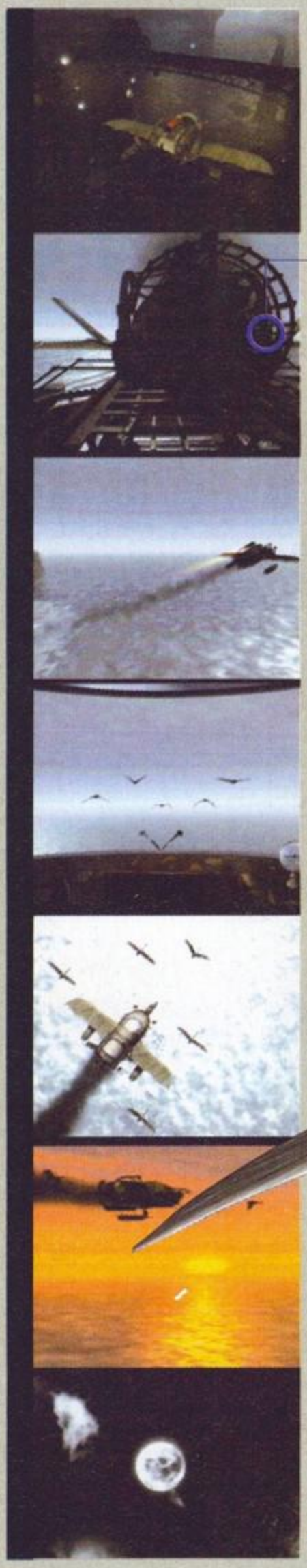
Hmmm... avverto un piccolo senso di Dejà vu... Eh sì, in effetti il cappello introduttivo è lo stesso della recensione di Civilization Call to Power! Ma che ci devo fare se questo mese tutto ciò a cui metto mano mi ricorda i vecchi tempi? In effetti per me il genere delle avventure è indissolubilmente legato a un particolare periodo, quello di Alone in the Dark e del suo seguito, veri capolavori che ho potuto appunto apprezzare sul mio vecchio 386 e che ritengo ancora momenti irripetibili della mia onorata carriera. A dire il vero, la palma di avventura più originale spetterebbe sicuramente a una (anche se non saprei dire quale) delle avventure testuali della Infocom, che già avevo avuto modo di sperimentare sul Commodore 64, ma non voglio tornare troppo indietro nel tempo. Comunque sia, adesso è cambiato tutto: non voglio fare il solito discorso nostalgico tipo "eh sì, era bello quando al più si avevano 16 colori sullo schermo" perché non sono proprio il tipo; poi quest'anno è uscito anche un capolavoro come Grim Fandango (e poi c'è anche Sanitarium), ma resta il fatto che personalmente ho la sensazione che il genere delle avventure negli ultimi tempi langua un pochetto.
Forse anche per questo motivo avevo sottovalutato L'Amerzone, prendendo un po' sottogamba questa preview... beh, mi devo ricredere, anzi mi viene quasi da pensare che per le avventure possa quasi giungere una nuova giovinezza. Infatti la qualità della grafica e dei filmati, qualità ovviamente che non dev'essere solo tecnologica ma anche artistica, sembra oggi davvero in grado di

È lui, il mistico uovo che contiene l'intera nuova generazione dei fantastici Uccelli Bianchi di Amerzone! Potete vedere uno di questi maestosi volatili nello scontorno... guardate che bello. Tanti anni fa Alexandre ha trafugato l'uovo e ora il nostro compito è riportarlo nella terra degli avi - in questo momento lo stiamo giustappunto caricando sull'Hydroflot.

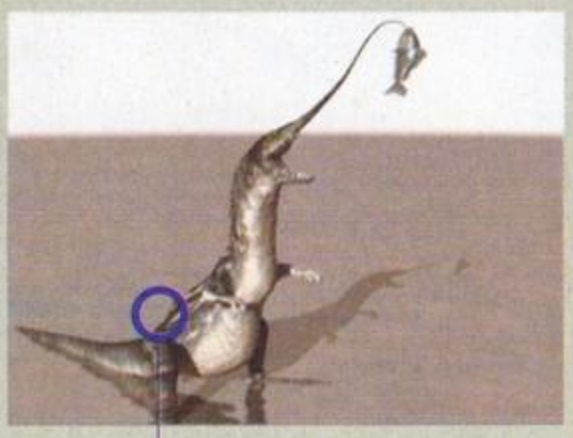
immergere l'utente in una fantastica dimensione alternativa: è proprio quanto mi è accaduto aggirandomi nello strano mondo di L'Amerzone. Originariamente, L'Amerzone è un fumetto scritto e disegnato dal famoso (in Francia e nel mondo, un po' meno da noi) Benoît Sokal. Non lo conoscete? Ve l'avevo detto che da noi è meno famoso... comunque forse avrete sentito parlare della sua creazione più nota, l'Ispettore Canardo. Neppure adesso ci siamo? Che vi devo dire, pazienza, sarà per un'altra volta. Comunque sia, l'ambientazione è una delle più suggestive: quella di un paese immaginario del Sudamerica ove, tra giungla e paludi, animali mitici camminano ancora come nella notte dei tempi e gli indios sono depositari di conoscenze esoteriche e strane. Ma della storia parlerò dopo, ora torniamo al discorso grafico-artistico: il buon Benoît Sokal ha dedicato ben tre anni non solo alla stesura di una trama oltremodo avvincente, ma anche alla supervisione totale degli aspetti estetici di Amerzone, e bisogna davvero dire che i risultati si vedono. La mano sicura di un artista esperto alla guida del team non ha però fatto dimenticare la necessità di sfruttare, per lo sviluppo del software, uno degli strumenti più avanzati: figuratevi che tutto quanto è stato realizzato in Lightwave, uno dei pacchetti di grafica professionale più completi e complessi. Chi di voi se ne intende un po' capirà adesso perché il periodo di sviluppo ha quasi raggiunto i quattro anni! Che i risultati si vedano, del resto, non lo dico solo io ma anche le foto che avete sotto gli occhi, e se fosse necessaria una conferma "ufficiale" vi dirò che L'Amerzone ha ricevuto un paio di mesi fa un prestigioso premio, l'Ina-Pixel Award. Saremmo quindi tutti tranquilli se si trattasse di un album o di una mostra, ma trattandosi di un videogioco potremmo covare giustamente il dubbio che tanta gioia per gli occhi vada perduta nella trasposizione elettronica. Beh, per quanto riguarda i filmati una soluzione c'è: fare nostra la versione DVD che sostituisce il noto standard MPEG-2 ai filmati compressi che riempiono i 4 CD tradizionali della versione standard. Ora non fraintendetemi, non sto dicendo che bisogna comprarsi un DVD solo per giocare a L'Amerzone; del resto, come potete vedere dalle sequenze che ho realizzato, anche la qualità dei filmati tradizionali è più che ottima raggiungendo e quasi superando quella

Ammirate la stupefacente qualità del rendering di questo vecchiardo, che poi altri non è che l'avventuriero Alexandre! Ho una bellissima immagine in primo piano di questo povero essere umano ridotto ormai a un rudere divorato dal rimorso, ma me la voglio tenere buona per la recensione...





Questa sequenza, che spero sarà intelligibile benché molto rimpicciolita, mostra il primo decollo del velivolo che utilizzerete per tutti i vostri spostamenti: un fantastico idrovolante-sommergibile creato da Alexandre. Da qualche parte dovreste vedere anche lo schema tecnico dell'Hydroflot di fronte e di profilo.



Davanti a immagini come questa non può che sorgere un dubbio: ma è più bravo l'artista che concepisce un simile animale fantastico o il grafico 3D che lo realizza in Lightwave in questa maniera impareggiabile?

che rimane la pietra di paragone per il genere e cioè Blade Runner. Ah, dimenticavo, tutti gli spezzoni video sono realizzati senza attori umani (una pratica che personalmente non ho mai approvato, perché fa davvero troppo serie B alla "Ed Wood") bensì rigorosamente con "attori" poligonali. Ma passiamo a pie' pari a occuparci dell'interfaccia di gioco vera e propria. Vi ricordate Atlantis? In quel titolo della (francese, guardacaso)

Cryo le locazioni erano fisse ma in ognuna di esse si poteva muovere lo sguardo in completa libertà. Quando ci si muoveva da un posto all'altro, poi, la cosa non avveniva con uno scatto esplicito ma tramite un piccolissimo filmato che collegava senza soluzione di continuità le due locazioni. L'Amerzone adotta ancora questa tecnica (che poi affonda le sue radici in Myst e arriva a oggi attraverso the 7th Guest, il suo seguito 11th Hour e titoli come l'ultimo Zork) ma aggiunge, rispetto ad Atlantis, una qualità superiore della grafica e altri orpelli. Questi sono sostanzialmente limitati alla presenza di qualche elemento animato, un'aggiunta non sconvolgente ma che contribuisce non poco alla creazione di quell'atmosfera onirica cui mi riferivo in apertura e che costituisce la base per l'immersione totale del giocatore in un'avventura grafica. Per darvi un esempio di queste animazioni, all'inizio del gioco vi trovate in Bretagna, in prossimità di un faro: ecco, girandovi intorno potrete ammirare il volo dei gabbiani che si librano nel cielo grigio. Ma che strano, ci sono sempre dei fari nelle avventure... è quasi una mania. Tra fari e torri di guardia non c'è un titolo che ne scampi: penso a Myst, Return to Zork, oltre ovviamente a quel titolo, Lighthouse, che a un faro era completamente dedicato. Vabbeh, sto divagando, abbiate pazienza... stavamo parlando di gabbiani? È l'occasione per parlare del sonoro 3D di L'Amerzone. Infatti le novità tecniche non si fermano alla qualità della grafica, alla libertà nel controllo e alla grande bellezza dei filmati: in un momento in cui i programmatori rivolgono un'attenzione sempre più spinta all'aspetto sonoro dell'esperienza ludica (basta pensare a Thief e al suo uso eccezionale degli effetti), L'Amerzone si propone come la "testa di ponte" che porterà le nuove tecnologie audio in un campo, quello delle avventure, dove in passato al più ci si è dedicati al parlato e alla colonna sonora. Infatti già la prima scena mi ha colpito con il rumore del mare perfettamente ricostruito, il sibilo del vento e le strida dei gabbiani che uscivano dalle casse in maniera variabile a seconda della mia posizione e del mio orientamento. Assolutamente notevole. Non è male neppure la colonna sonora, intendiamoci, rigorosamente dinamica (cioè non basata su tracce audio) e dallo stile, guardacaso, peculiarmente francese. Quando avrete, se capiterà, la vostra copia di L'Amerzone, provate a lanciare i "credits" ovvero riconoscimenti e ditemi un po' se non siete d'accordo con me: avete presente quello stile chiamato "musette" che fa tanto dopoguerra marsigliese e film con Jean Gabin? Se non l'avete presente, potrei ricordarvi la figura del fisarmonicista italo-francese F. Galliano che l'ha recentemente rivitalizzata contaminandola col jazz. Vabbe', ho capito che casco male, qui siete tutti farisei musicali come SS... avete presente almeno la vecchia sigla finale di Lupin III, quella appunto con la fisarmonica? "Chi lo sa che faccia ha, chissà chi è..." ah, ecco, lo stile è un po' quello, lo sapevo che alla fine sarei riuscito a spiegarmi. Prima di concludere non posso proprio esimermi dal raccontare a grandi linee la trama, che è forse l'elemento che più di ogni altro mi ha sorpreso per la sua profondità. Come ho detto l'avventura comincia all'esterno di un faro... ma chi è il vecchio devastato che lo abita, che incidentalmente potete vedere raffigurato in una delle strisce che ho ricavato da un filmato? Si tratta di Alexandre, un ex-biologo al quale la vita sorrideva quando, giovane ed entusiasta, si era recato nella misteriosa terra di Amerzone per studiarvi le enigmatiche forme di vita aborigene. Non contento delle straordinarie scoperte fatte, Alexandre volle investigare il mistero degli Uccelli Bianchi, una mitica razza di volatili che nascono, passano l'intera vita e muoiono in volo, senza mai posare piede sul terreno. E in effetti sarebbe un po' difficile, perché (sempre secondo il mito) questi maestosi uccelli non hanno neppure le zampe. Beh, ora non voglio dire troppo perché sarà anche vostro piacere scoprire la trama a poco a poco: quello che però posso dire, perché lo sapete dall'inizio, è che a un certo punto il povero Alexandre, accecato (come il Gaburri d'altronde) dalla bramosia di fama e dal desiderio di successo accademico, si è macchiato di un orribile ed empio delitto che l'ha ridotto, tanti anni dopo, a essere il pietoso relitto umano devastato dal rimorso che possiamo vedere. Pure l'amore aveva trovato nella terra di Amerzone e ha gettato via tutto, lo stolto! Ma voi forse potrete riparare al suo delitto, ed è proprio per questo che l'avete raggiunto nel suo eremo marino (e se guardate le didascalie forse potrete già farvi un'idea della vostra missione).
Insomma, anche dai pochi cenni che vi ho fatto avrete capito che anche a livello di trama L'Amerzone "c'è" davvero [non come l'Inter che ha appena perso 4 a 0 a Genova con conseguenti dimissioni di Lucescu, ndSG]. Io credo davvero che sarà un successo: non sarà il massimo della complessità e dell'originalità dal punto di vista degli enigmi, ma certo non è su questo campo che vuole dare il meglio di sé. Il bello del titolo è da cercare nella storia, nei filmati, nella peculiare atmosfera e nel taglio artistico che pervade ogni locazione. Io da parte mia ho apprezzato in particolare l'approccio "storico" con cui sono stati trattati gli aspetti fantascientifici, dove l'aggettivo storico è riferito appunto alla storia della fantascienza. Osservate in particolare l'Hydroflot che utilizzerete per i vostri spostamenti: è davvero più una citazione letteraria che un veicolo. Questo tozzo cilindro di metallo dalla propulsione a elica, in grado di volare, navigare sul pelo dell'acqua e anche SOTTO la superficie del mare non ricorda infatti una delle macchine fantastiche del grande George Herbert Wells, indimenticato autore dell'Uomo Invisibile, de La Guerra dei Mondi e della Macchina del Tempo?

Stefano Gaburri

M-GAMES M

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

intel inside pentium® II PROCESSOR

AMD K6 2 3DNOW!

intel inside celeron™ PROCESSOR

PROMOGRAPH advertising

GRANDE PROMOZIONE "ROTTAMAZIONE" COMPUTER O CONSOLE VIDEOGIOCHI

DISPONIAMO DI GARANZIA 12 MESI
COMPUTER USATI!!!!!!

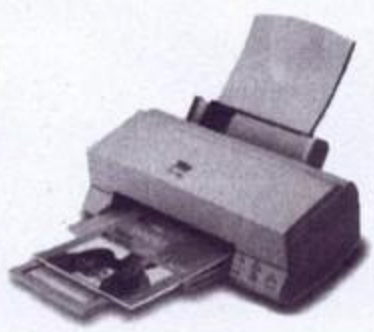
Ritiriamo la tua vecchia console videogiochi a

LIT. 250.000

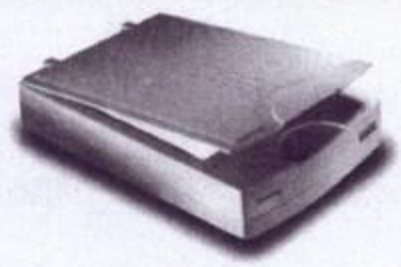
SULL'ACQUISTO DI UN COMPUTER!!

...Se invece hai un PC 286, 386, 486, Pentium o Amiga te lo supervalutiamo ancora di più!!!!
Se non hai un computer o una console da rottamare, avrai diritto ad uno sconto, oppure grazie a **"formula 12"** hai la possibilità di pagare il computer metà subito e metà in 12 rate mensili, tutto senza interessi e senza busta paga o 740.

CHIAMACI, SENZA IMPEGNO, TI FAREMO LA VALUTAZIONE DEL TUO USATO!!!



STAMPANTI DA L. 199.000



SCANNER DA L. 149.000

CD VERGINI
disponibili varie marche
a partire da L. 2.500

MODEM DA L. 179.000

disponibili inoltre tutte le ultime novità di GIOCHI PER PC
Noi siamo gli unici ad offrirti la

GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per Pc, e decidi di riportarcelo entro breve tempo, te lo rivalutiamo fino al 90% del prezzo di acquisto; così potrai prenderne un altro con una piccola differenza. La valutazione del gioco sarà fatta in base a quanto tempo passa dalla data di acquisto e la data di rivendita.

PlayStation **GIOCHI PLAYSTATION**
USATI DA LIT. 20.000
NUOVI DA LIT. 49.000

NINTENDO64 **GIOCHI NINTENDO 64**
USATI DA LIT. 50.000
NUOVI DA LIT. 7 9.000

RITIRIAMO, VENDIAMO E SCAMBIAMO
VIDEOGIOCHI USATI!!!
VENDITA PER CORRISPONDENZA
RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

3D PLANET · BMG INTERACTIVE · C.T.O. S.p.A. · HALIFAX · LEADER

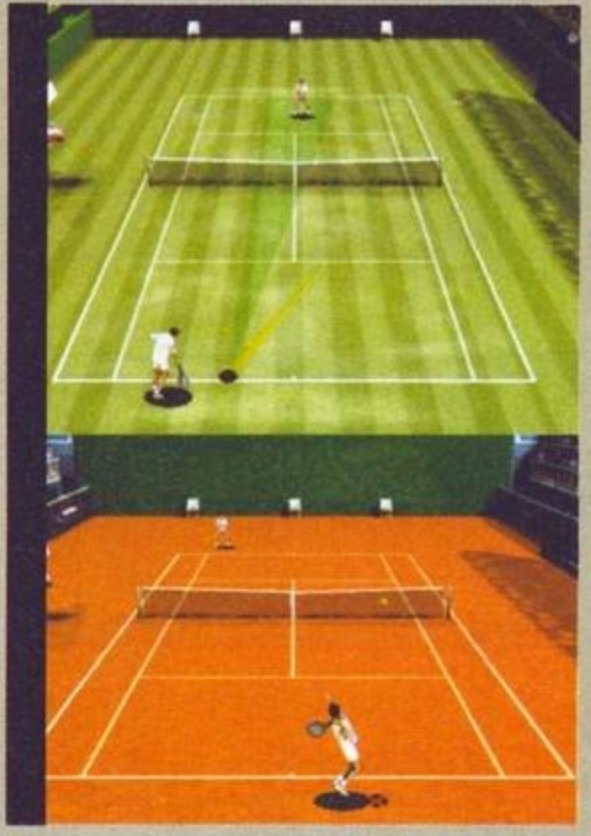
TITOLO: *ART OF TENNIS*
SVILUPPATORE: *PROGRAPH*
USCITA: *MAGGIO '99*

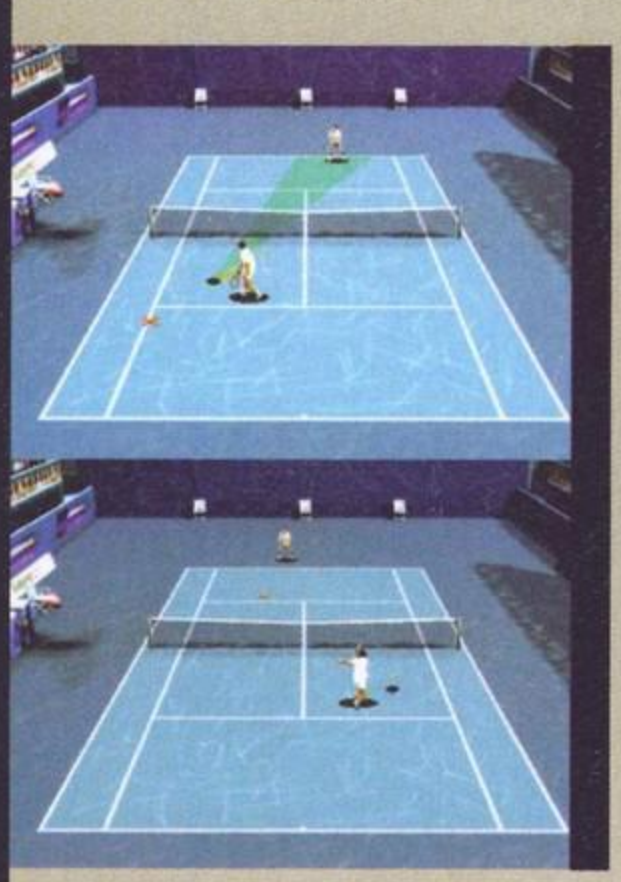
The Art of Tennis

LO ZEN E L'ARTE DEL TENNIS

Per la gioia di tutti gli sportivi, il primo titolo dei ragazzi della Prograph sta per arrivare sui nostri monitor.

Il tennis è uno di quegli sport che probabilmente o si ama o si odia, senza mezze misure: diciamo che si può anche ignorare bellamente l'esistenza del football americano, del basket o del baseball, senza farsi particolari problemi, ma il tennis rientra proprio in quella categoria in cui per un motivo o per l'altro, ci si sente o esageratamente coinvolti o del tutto esclusi. Io posso candidamente ammettere di non aver mai compreso, neanche alla lontana, il fascino nascosto dietro a due tizi che si passano una pallina da una parte all'altra di un campo utilizzando due grossi schiacciamosche, noti ai più come racchette (che bella descrizione, eh?).
Come ho più volte ribadito, non voglio certo affermare che chi pratica questa disciplina sportiva sia poco meritevole di rispetto, anzi, tutt'altro (anche perché il superediteore globale totale ne è un accanito sostenitore e non vorrei ritrovarmi in mezzo a una strada da un giorno all'altro, sapete com'è...), però mi chiedo davvero come si faccia a rimanere ore e ore davanti alla TV, piuttosto che seduti sugli spalti intorno al campo, senza cadere in una sorta di trance: non so voi, ma io dopo una trentina di scambi incomincio a scivolare in un abisso di noia, seguito da una "calata della palpebra" quasi istantanea (come dissi qualche anno fa, per me il tennis è finito con McEnroe – quello che è rimasto di questo sport, davvero poca cosa... NdMax) .
Forse anche per questo non ho mai apprezzato con sufficiente interesse le varie simulazioni apparse su tutti i computer e le console di questo mondo, ma si sa che io sono piuttosto avulso a questo tipo di prodotti, preferendo in linea di massima un sano massacro in stile Quake a una ben più nobile sfida nel nome dello sport e dell'amicizia.
Ciò non toglie che si può sempre rimediare e chissà che anch'io non riesca a trovare la retta via verso la redenzione sportiva. Fossi in voi non ci scommetterei una lira, però magari con un prodotto adeguato, magari improntato maggiormente alla simulazione, potrei tutto sommato cambiare idea.
E qui arriviamo al punto: diciamocela tutta, di giochi tennistici non ne sono usciti tantissimi, anzi, se andiamo a vedere probabilmente vi sono molte più simulazioni dedicate all'hockey (e non so se sia un bene o un male). Oltretutto i pochi titoli disponibili sono spesso degli arcade distanti anni luce da una vera partita di tennis (tipo Tennis Arena), in cui si ha quasi sempre l'impressione di non riuscire a controllare in pieno i diversi eventi di gioco: non si riesce quasi mai a decidere come tirare, con quanta potenza farlo e soprattutto in quale direzione. Su tutta la partita aleggia sempre una fastidiosa atmosfera di casualità.
Art of Tennis invece si propone di porre rimedio a questa incresciosa situazione, con uno stile di gioco innovativo, benché molto particolare: sostanzialmente quando state per colpire la pallina potete decidere il tipo di tiro da effettuare fra sei possibili, la potenza e la direzione. Chiaramente per riuscire ad effettuare tutte queste operazioni nel giro di pochi attimi, vi occorrerà un discreto allenamento, ma non per questo dovete preoccuparvi più del dovuto: la Prograph ha inserito tutta una serie di facilitazioni per i principianti, che vanno dalla freccia che indica la direzione della pallina, alla croce che ne delimita con esattezza millimetrica il punto esatto di caduta.
L'aspetto grafico invece potrebbe risultare un po' superato, soprattutto per gli standard odierni, in cui si tende a valutare un gioco più per la quantità di poligoni che muove, che per altro. Art of Tennis del resto non è stato concepito per sconvolgere sotto il profilo tecnico e il suo motore grafico, totalmente in bitmap (come ai bei tempi), la dice lunga. Del resto si tratta di un prodotto destinato a un mercato budget e come tale non si può certo pretendere l'impossibile. Ciò non toglie che al di là della realizzazione tecnica, rimane un titolo interessante, che potrebbe incontrare i favori tanto dei fanatici quanto dei principianti.





TMB

Novità assoluta

Virtual Twister

Con questo pad non avrai bisogno di schiacciare pulsanti per muoverti nel gioco: sarà sufficiente spostare il pad avanti o indietro a destra o sinistra. Una tecnologia unica per emozioni sempre più realistiche.

Lire 99.000
IVA inclusa

Gamma prodotti

Volanti
professionali

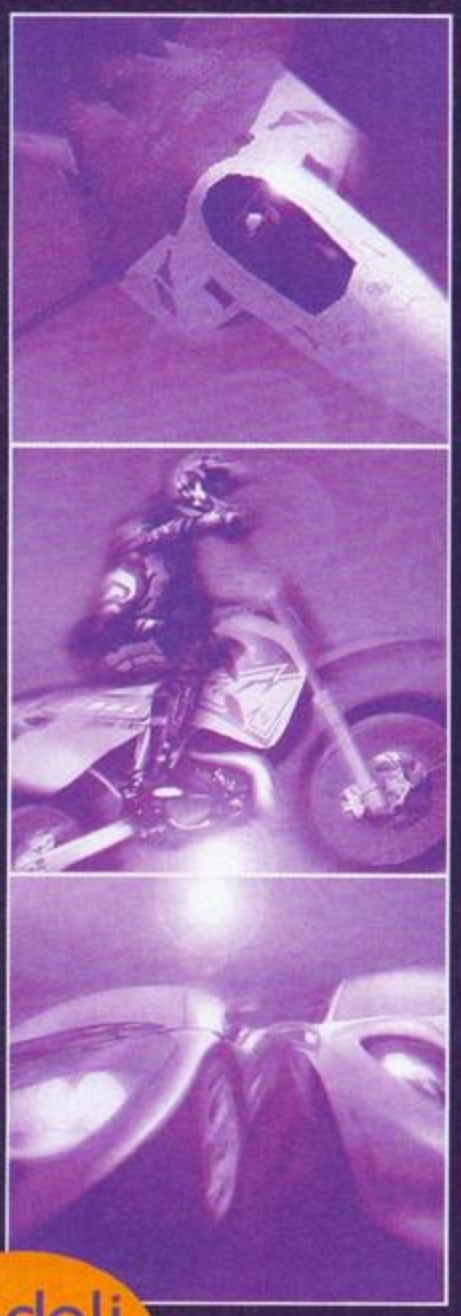
Joystick
multifunzione

Game Pad
digitali

Mouse
per Windows 98

4 per Uno
1 per tutti

Joy Rider Pro



Pedali inclusi

Il primo al mondo che puoi utilizzare come volante, come cloche di un aereo , come manubrio di una motocicletta e come joystick.
É facilmente adattabile a qualsiasi piattaforma.

Lire 149.000
IVA inclusa

Due CD inclusi

Super Bike Racing

Grand Prix Racing 98

NEI SUPER UNION TROVI I PRODOTTI ZYCON:

ANCONA v. De Gasperi, 22	071/2805678
ASTI c. so Torino, 72	0141/411362
BERGAMO v. Quarenghi, 21	035/318609
BIELLA v.le Roma, 7	015/8408238
BOLOGNA v. Riva di Reno 6	051/6493514
BRESCIA v.le Piave 203	030/3365661
CATANIA v. Canfora, 89/a	095/436221
CUNEO p.zza Europa, 9 int.gall.S.Carlo	0171/695913
FIRENZE v.le Volta, 127	055/574608
GENOVA v. Molteni, 50/r	010/417957
LA SPEZIA v. dei Mille, 16	0187/730785
MILANO v. Maestri Campionesi, 25	02/59901475
MILANO v. S.Galdino, 5	02/33105690
MILANO (Cesano Boscone) v. Milano, 42	02/4585130
PADOVA v. Crescini, 99 (par.via Facciolati)	049/8024287
PESCARA v. Marconi, 275	085/4511472
REGGIO EMILIA v. Pizzetti, 2/h	0522/930277
RIMINI v. Melozzo da Forlì, 38	0541/782540
ROMA v. Casoria, 20/22	06/7027451
ROMA v. Baldo degli Ubaldi, 221	06/39751062
SALERNO v. Caio Trebazio Testa Località Pastena	089/759944
TORINO v. Oulx, 14/c	011/7715658
TORINO v. Valperga Caluso, 18	011/6509531
UDINE v.le Tricesimo, 206	0432/482525
VARESE v. Merini, 14 (ang. v.Cairoli)	0332/830001

PER SAPERE GLI INDIRIZZI DEGLI ALTRI 100 NEGOZI UNION CHIAMA:

Numero Verde
167-811020

ZYKON
Http://www.zykon.com

Distributore nazionale: Video Computer S.p.A. - 011/403.48.28

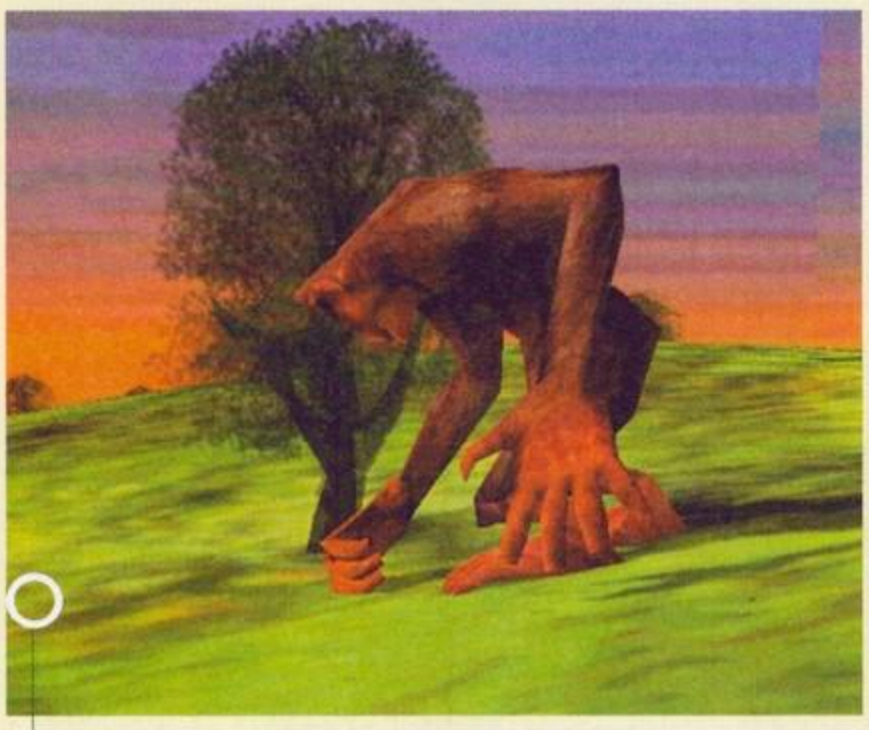
C'è gente che farebbe proprio di tutto per entrare a lavorare nella Lionhead, ma solo pochi hanno questo onore...

BOSS

Provate a chiedere a uno sviluppatore che cosa gli dà il mal di testa più grande: probabilmente, vi risponderà "lo staff". Una squadra di sviluppo, che deve necessariamente lavorare insieme, è un'unione di personalità, alambicchi e fortuna. I programmatori e i grafici della Lionhead sono giunti tramite agenzie di assunzione, annunci e passaparola. Abbiamo intervistato decine di candidati e a pensare il tempo speso con loro vengono i brividi. Trovare le persone giuste che sappiano inserirsi non tanto in una società ma in una, chiamiamola così, cultura, è stato un lavoro estremamente faticoso. Tuttavia, alla fine la squadra di Black & White è stata completata.
Abbiamo anche commesso degli errori. Un giorno arrivai al lavoro trovando quattro giovani programmatori mentre si punzecchiavano in tedesco e il bello è che nessuno sapeva niente di loro! In realtà, Peter li aveva conosciuti a una conferenza di hacker ad Amsterdam e, casualmente, li aveva invitati a visitare la Lionhead, con l'eventuale possibilità di lavorare sugli effetti degli incantesimi di Black & White. E loro vennero davvero! Alla fine, stettero da noi due giorni, dopodiché ritornarono a casa senza aver combinato nulla di buono. In un'altra occasione, un ingegnere programmatore che indossava pantaloni in cuoio finì per stancarsi di percorrere oltre centocinquanta chilometri al giorno, al punto da dare fuori di matto. Un giorno, fece a pugni con un passeggero sul treno e arrivò al lavoro in uno stato pietoso. Il giorno dopo se ne andò e nessuno lo vide più.
Tuttavia, l'aneddoto più indimenticabile che riguarda le assunzioni riguarda indubbiamente un certo Xavier dalla Spagna. Tutto iniziò con una telefonata. "O mio Dio!", esclamò Peter. "È arrivato Xavier! È qui!". Quando gli chiedemmo chi diavolo fosse Xavier, egli ci mostrò un'e-mail che aveva ricevuto dalla Spagna qualche settimana prima. "Ciao", iniziava il messaggio. "Esperienza di programmazione: 5 anni di assembler, 4 anni di C, Win95/DirectX, 3D in tempo reale, ottimizzazioni per Pentium e MMX, Glide, hardware di basso livello. Passione per ottimizzare funzioni e sviluppare nuovi algoritmi. Aspetto una risposta. Grazie, Xavier. PS. Se ritenete che io sia la persona giusta, posso iniziare a lavorare da voi da mercoledì 24". Mark e Jonty guardarono Peter con sgomento: egli NON aveva invitato Xavier per un'intervista, né aveva risposto all'e-mail. In ogni caso, quel giorno era proprio il 24. Xavier era appena arrivato dalla Spagna e stava chiamando per istruzioni dalla stazione di Guildford. Alla Lionhead arrivò un taxi, dal quale uscì il misterioso Xavier. Peter lo salutò cortesemente e gli mostrò l'ufficio, presentandolo a tutti. Uno per uno, i membri della squadra furono persuasi a passare del tempo "intervistando" Xavier. Alla fine, arrivarono le cinque. Io ero stato fuori dall'ufficio per la maggior parte del pomeriggio e, al mio ritorno, tutti si trovavano attorno al tavolo di Peter, discutendo cosa fare con l'ospite spagnolo, che nel frattempo stava aspettando fiduciosamente.
A rendere le cose ancora peggiori, pareva che Xavier si aspettasse di cominciare a lavorare fin da subito per la Lionhead, pertanto non aveva assolutamente progettato il viaggio di ritorno: aveva infatti comprato un biglietto di sola andata, senza alcun soldo per tornare a casa! Peter chiese un volontario per badare a lui durante la notte, ma chiaramente non si propose nessuno. Alla fine fu organizzata una lotteria. Oran, il più giovane dell'ufficio, preparò quindici foglietti, uno per ciascuno di noi, dopodiché scrisse il nome Xavier su uno di essi. Chi avrebbe estratto il foglietto avrebbe dovuto pensare all'ospite per il resto della serata. Incredibile ma vero, nessuno estrasse il suo nome! Oran riconobbe di aver preparato sedici foglietti, non quindici: l'ultimo rimasto era proprio quello con scritto Xavier. "È un segno del destino!", esclamò Mark Webley. "Arriva qui dalla Spagna senza essere stato presentato e tantomeno invitato. Chi farebbe una cosa del genere? E poi questa lotteria: quali sono le probabilità che il suo foglietto rimanga per ultimo? È il destino che vuole Xavier con noi! DOBBIAMO prenderlo con noi!". "Cosa?!", esclamai io. "Non puoi dire sul serio! Non prendiamo la gente perché c'è scritto nelle stelle! Facciamo una colletta e diamogli il denaro per tornare a casa".
Alla fine, Peter e Mark si presero l'incarico di dare a Xavier la brutta notizia: non potevamo offrirgli un lavoro. Il povero Xavier era visibilmente sotto shock e la sua mascella lo testimoniava. Quando gli offrimmo del denaro per ritornare, egli rifiutò (per fortuna, alla fine del denaro lo aveva). Uscì dagli uffici e si sedette sul parapetto, con la testa fra le mani. Noi lo seguimmo per consolarlo, offrirgli cibo, anche dei cioccolatini. Ma lui era inconsolabile. L'ultima cosa che vedemmo fu Xavier camminare verso il tramonto, dirigendosi verso la stazione ferroviaria di Guildford.

Ecco l'afflitto Xavier: come vedete, il suo imbarbarimento è notevole.

L'intera squadra al completo, pensando come diavolo si potrà risolvere il "problema Xavier".



Per farvi contenti, al di là degli aneddoti anche questa settimana inseriamo una spettacolare immagine del capolavoro annunciato, Black & White.

Copyright LHXFiles©1999
Steve Jackson

p r e s e n t a

IL CAMPIONATO DI KART REDAZIONALE

... ovvero questo è uno sporco lavoro, ma qualcuno deve pur farlo.

Per la gioia di grandi e piccini, per l'allegria del portafoglio del nostro Editore, per la felicità del mondo intero, i vostri redattori preferiti sono riusciti nell'invidiabile mossa di organizzare un Campionato Redazionale di go-kart che si disputerà presso l'eccezionale Indoor Kart Center di Milano. L'evento è di quelli che pesano e probabilmente sentirete tutti i maggiori media occuparsi di questa serie di gare che coinvolgeranno sponsor, personaggi dello sport e dello spettacolo, oltre all'inevitabile schiera di signorine in abiti succinti. Si vocifera che il vincitore si aggiudicherà una borsa di circa due milioni di dollari (in dobloni di cioccolato) e assurgerà al ruolo di messaggero punitivo (quella rarissima figura redazionale incaricata di portare ed eseguire le peggiori punizioni corporali cui i redattori più maldestri e ritardatari sono sovente soggetti). In ogni caso un'incredibile occasione per passare un pomeriggio o una serata in maniera diversa, divertendosi, giocando e sognando per qualche ora di essere veri piloti. La cosa eccezionale, infatti, è che presso l'Indoor Kart Center qualsiasi gruppo di amici può disputare un vero gran premio, con tanto di prove libere e ufficiali, rilevamento dei tempi e diverse manche di gara. Grandioso...

IL PRIMO GP

Emozione, ansia, sintomi da asfissia, crampi allo stomaco, queste erano le sensazioni al via della gara inaugurale. Tutti i piloti, fatta eccezione per Max e Silvestri, erano visibilmente sotto pressione. I due alfieri di TGM, tuttavia, erano più calmi degli altri solamente perché non presenti ai box del kartodromo all'orario prestabilito: il gatto redazionale, infatti, si trovava a bordo di uno scalcinato aeroplano di ritorno dalla visita alla Blizzard (e sarebbe atterrato solo in tarda serata, mancando clamorosamente l'appuntamento con la prima gara); in quanto al Direttore Esecutivo, il gaglioffo era in ritardo cronico ed era troppo impegnato a sacramentare contro il traffico di Milano per pensare ad altro (che sia stato questo il segreto del suo successo?). In ogni caso, Max è riuscito ad arrivare appena in tempo per effettuare qualche giro di prova (spuntando un ottimo terzo tempo) e per schierarsi al via con tutti gli altri.

La gara è stata durissima e senza esclusione di colpi. Accanto a piloti fuoriclasse, infatti, partivano diversi "brocchi" (diamogli solo un po' di tempo per memorizzare il circuito) e la bagarre è stata totale. In generale ogni pilota-redattore cercava di trasmettere su pista le proprie esperienze videoludiche, cercando di mettere in pratica anni e anni di teoria. Alcuni hanno adottato una visuale "arcade" o "da dietro", mentre altri propendevano per un'impostazione più simulativa con telecamera posta nell'abitacolo, per non parlare di chi, come il Bossetti, cercava sul volante i pulsanti per azionare i missili! La vittoria finale è andata a Max, primo e secondo nelle due manche, seguito da Jacopo autore di una fuga solitaria nella seconda parte di gara. Vera rivelazione del primo GP è stato Raffo, da sempre allo sbando e incapace di raccogliere risultati degni di nota, eppure in grado di rivelarsi veloce e aggressivo contro ogni pronostico (adesso capiamo che quando nelle gare pre campionato arrivava sempre ultimo, si trattava solo di pretattica). Incostante lo Xam, capace di girare in tempi dignitosi e poi inabissarsi nel profondo del subconscio impegnato in analisi del proprio ego cercando di capire la ragione della sua esistenza. Allo sbando più totale Nikazzi, Mao e FBS (questi ultimi due con sprazzi di follia e agonismo); distratto dalla presenza della sua compagna color cioccolata

il grande Bossetti, sempre assente e avulso dalle fasi salienti.

Non c'è dubbio che il grande sconfitto del primo GP sia stato il Duspa, accreditato del record della pista e storicamente sempre in lotta con il Max nelle primissime posizioni. Eppure il vecchio redattore, pur spuntando i due miglior tempi della giornata, ha solamente sfiorato il podio. Perché la stella capitolina non ha brillato? Come mai il gioiello der Tufello è rimasto opaco? Lo abbiamo chiesto al diretto interessato e questa è stata la sua pacata risposta: "Tacci loro... so' tutti serpenti, ma me la pagheranno... grrr... eccome se me la pagheranno. Raffo segnati le ossa che mo' te le mischio...". Ehm... va bene, facciamo finta di niente, in fondo lo sport e l'amicizia trionfano sempre.

CLASSIFICA CAMPIONATO REDAZIONALE

Pilota	1GP	2GP	3GP	4GP	5GP	6GP	7GP	8GP	9GP	pts	best lap
1 • Duspa	7 + 1	14 + 1								23	37.220
2 • Raffo	9	9								18	38.160
Jps	11	7								18	38.690
4 • Max	14	---								14	39.386
5 • Xam	6	6								12	37.990
6 • SS	---	11								11	38.310
7 • FBS	4	5								9	39.070
8 • Mao	3	4								7	39.160
9 • Nkz	2	3								5	39.870
Boss	5	---								5	40.075

Come potete notare dalla classifica generale, la seconda gara è andata in maniera leggermente diversa e il Duspa si è ripreso ciò che gli spettava. Da segnalare l'inaspettata prova agonistica del Silvestro (all'esordio), la defezione di un Max in chiusura numero, quella di un Piccolo Bossetti perso nel traffico della circonvallazione e l'ira del Mao che alla diciottesima speronata da parte degli altri, ha buttato casco e tuta e se ne è andato imprecando in cinese. Applausi a tutti che hanno notevolmente migliorato prestazione e tempi sul giro,
con particolare riferimento all'FBS e al Nikazzi.

INDOOR KART CENTER

BUONO OMAGGIO
per una sessione di prova

GRATUITA

L'operazione è valida dal lunedì al venerdì dalle 15:00 alle 20:00

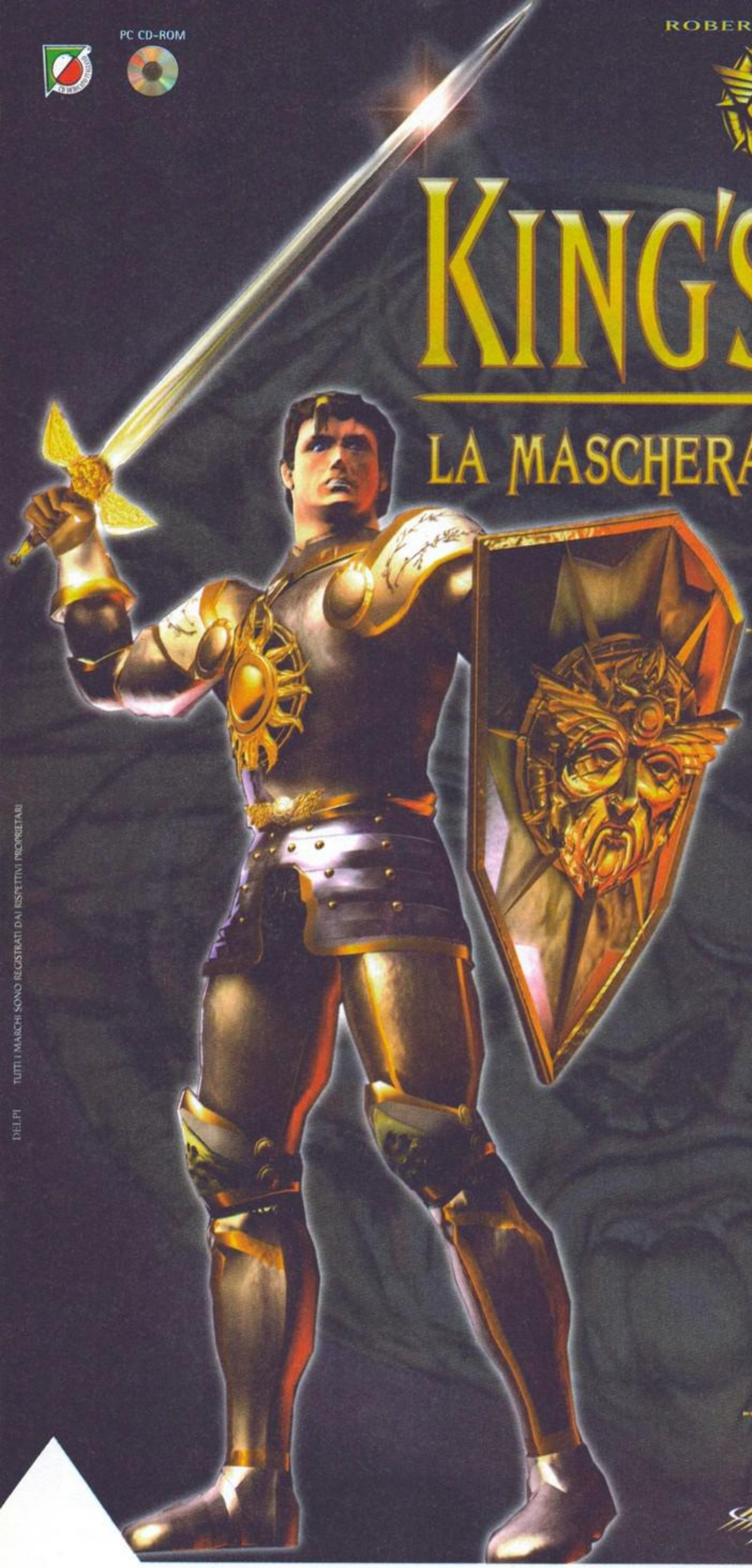
Via Mecenate 79, Milano 02-58039303

PC CD-ROM

ROBERTA WILLIAMS'

KING'S QUEST®

LA MASCHERA DELL'ETERNITA'™



su la maschera!

king quest viii non è un sogno... ormai è realtà! e l'eroe dell'ottavo episodio della mitica saga è connor mac lyrr, l'unico scampato alla magia di uno spirito maligno che ha trasformato tutti gli uomini in pietra.

se sei un amante dei giochi d'avventura e d'azione, caschi bene: scritta dalla mitica roberta williams, **questa è la storia più interattiva e coinvolgente di tutti i tempi** ed è accompagnata da una prospettiva in 3d senza precedenti, che ti permette di esplorare (in prima o in terza persona e con una totale libertà di movimenti) universi che prima sembravano inimmaginabili!

la sfida che ti attende, è davvero impegnativa: in 7 mondi incantati dovrai confrontarti con oltre 70 tra personaggi e mostri diversi (silfidi alate, diavoli della palude e cavalieri fantasma), risolvere enigmi e accettare sfide che supererai solo se ti dimostrerai il più astuto e il più forte.

ma nel gioco tutto ruota intorno alla maschera dell'eternità che è stata rotta (in 7 pezzi dispersi dai venti) e che dovrà essere ricomposta dal protagonista di questa avventura... cioè da te. pensi di farcela?

SIERRA STUDIOS

LEADER
Qualità Interattiva.

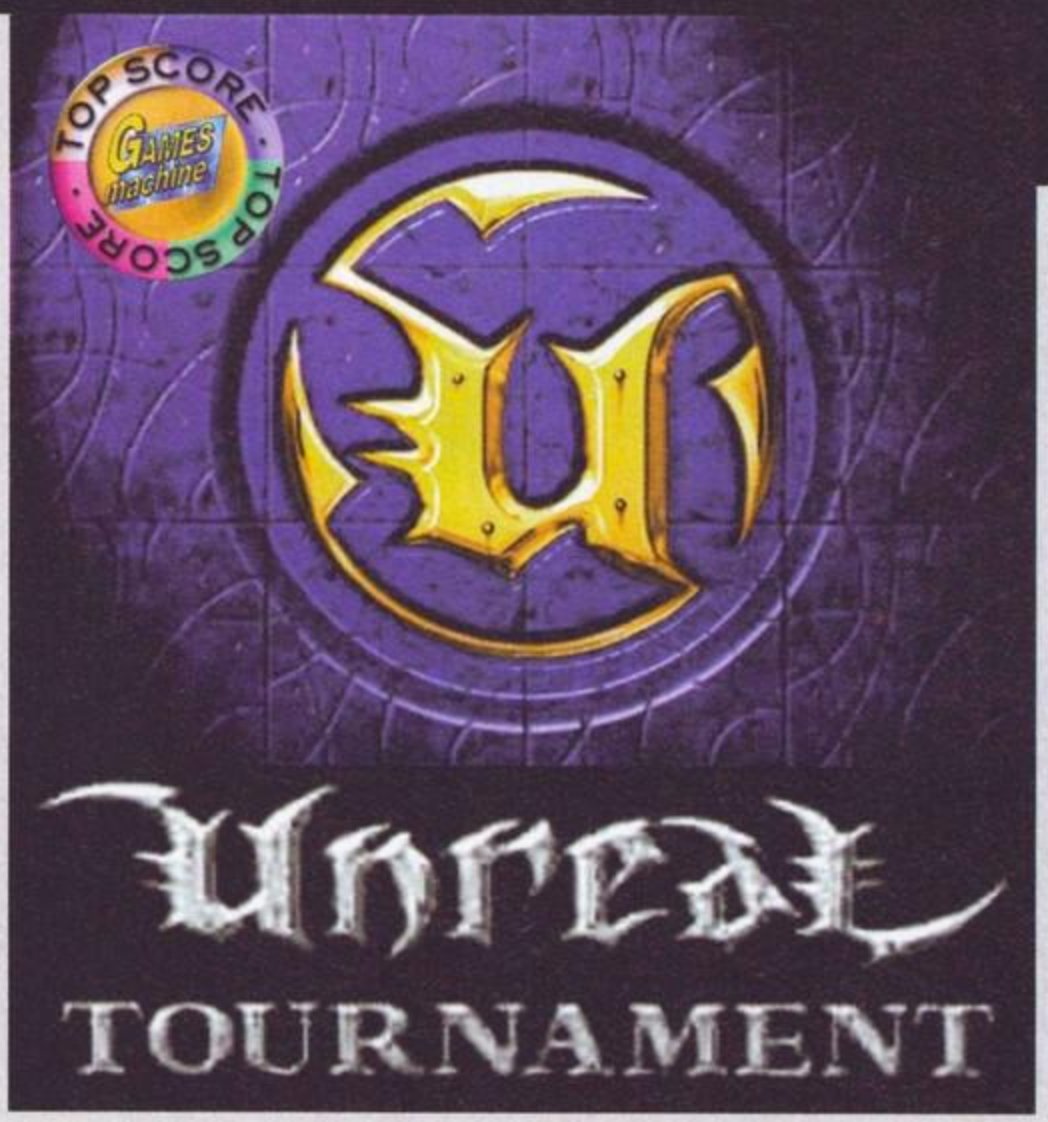
Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Lettore CD-ROM 2X, Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA 640x480 a 256 colori (Local Bus Video racc.), Soundblaster o 100% comp. Win. , Scheda sonora, Tastiera, Mouse.
Consigliati: Pentium 166, Lettore CD-ROM 4X, 3D card.

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

GT INTERACTIVE/EPIC MEGAGAMES



È passato un anno e l'irrealtà torna a colpire... ma questa volta non sarete soli!

Il primo avversario del torneo di Deathmatch è un tale fantoccio che ci si può sbizzarrire a massacrarlo in mille modi: qui ho voluto mostrarvi il doppio Automag, un omaggio esplicito al regista di culto John Woo.

Eh no, questa volta non si parla di galeotti spaziali che, unici superstiti del naufragio della nave-prigione che li sta portando a una kafkiana colonia penale, attraversano una buona metà di un pianeta alieno per finire poi senza benzina appena fuori dall'orbita; questa volta l'ambientazione e la storia non hanno neppure una parvenza di senso e la parola d'ordine è ignoranza profusa a piene mani. Per essere più precisi, col termine ignoranza mi riferisco alla semplice carenza di nozioni: l'"ignorantia" cui faccio riferimento è un termine cinquecentesco di orgine belga-

È incredibile la bellezza di questo modello 3D e dell'effetto traslucente dello scudo a energia. Notate anche che, dal momento che Sonja sta mirando verso il soffitto, tutto il torso e il viso sono realisticamente rivolti in alto.

Uno scontro tra martelloni pneumatici! Sono riuscito a sorprendere questo marrano sul fianco... immaginatevi il rumore acuto dell'aria che viene risucchiata velocissimamente nei serbatoi gialli del mio Hammer: tra un istante l'avversario sarà vaporizzato.

pugliese, che indica la predisposizione ostinata a fruire di spettacoli come un film d'animazione surreale giapponese in giapponese o a passare intere notti a giocare da soli a Tekken III contro il computer. Ma che cosa sto scrivendo? Francamente lo ignoro, ma sono qui per parlare di Unreal Tournament e cosa c'è di meglio di un picchiaduro per rompere il ghiaccio? [ops, giuro che la battuta è involontaria]. Se sto parlando di beat'em-up è perché gli stessi programmatori e produttori della Epic Megagames, da Tim Sweeney a Marc Rein, posti di fronte alla domanda provocatoria se sentissero il loro ultimo prodotto vicino alla serie di Mortal Kombat, hanno risposto candidamente di sì. Almeno per quanto riguarda la parte di gioco in single-player, infatti, la struttura è proprio quella: una serie di arene nelle quali combattere, una classifica di avversari e boss sempre più forti ai quali dare sonore lezioni e così via. Uno dei nuovi acquisti della Epic, il giovane Brandon Reinhardt, ha passato gran parte del suo tempo a scrivere tutte quelle informazioni di contorno che creano l'atmosfera di un picchiaduro, per apprezzare le quali è indispensabile avere il

Ed ecco qui l'interfaccia del "ladder" di deathmatch, il primo e più semplice dei quattro: che bellezza, stiamo giusto per recarci a combattere uno scontro mortale nelle "Fetide Fogne".

E LA ID SOFTWARE STA A GUARDARE?

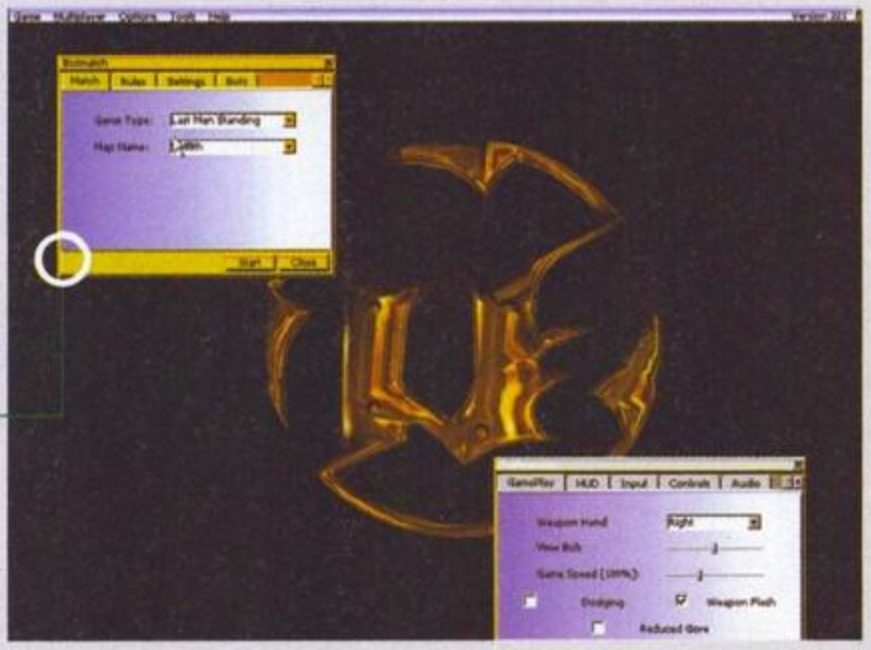
Ci sono state molte speculazioni sulla strana "ispirazione" contemporanea di id Software e Epic che, più o meno allo stesso momento, hanno deciso di mettere in cantiere uno shooter basato sull'intelligenza artificiale di robot che simulano in tutto e per tutto avversari umani.
L'annuncio è stato dato prima dalla id ma, dati i tempi di sviluppo di titoli siffatti, potete star certi che l'idea doveva girare da un po' di tempo anche nel cervelletto della cricca capitanata da Tim Sweeney: infatti certe produzioni non si improvvisano, ed è semplicemente ridicolo che un capolavoro come UT sia stato messo in piedi in quattro e quattr'otto per scimmiottare la id dopo l'annuncio di Quake 3 Arena. Oltretutto, la Epic era sicuramente molto più avanti dei rivali per quanto riguarda lo sviluppo di un'intelligenza artificiale in grado di simulare lo scontro con avversari umani (ricordatevi che Unreal, fin dalla prima edizione, comprendeva un "botmatch" di tutto rispetto) e in effetti, come ho detto proprio in apertura, l'idea originale per UT è partita da S. Polge. Questo non toglie che UT non sia solo una modifica del primo Unreal ma un prodotto a sé stante con grafica e texture tutte nuove e soprattutto un gran numero (mi sembra trentacinque) di livelli originalissimi. Tutte cose che non si improvvisano assolutamente.
Beh, adesso è sicuramente troppo presto per fare paragoni tra UT e Q3, ma una cosa mi sento di dirla: se è probabile che la casa capitanata da John Carmack rivoluzioni ancora una volta il genere dal punto di vista strettamente tecnologico, facendo saltare una volta di più tutti i parametri come già fecero DooM, Quake e Quake 2, molto più difficile mi sembra che si raggiungano, in tempi così brevi, risultati paragonabili per quanto riguarda l'intelligenza artificiale. Infatti, se la grafica e gli effetti dei titoli precedenti erano sempre molto superiori ai rivali, non così l'AI dei mostri, che sono sempre stati, francamente, alquanto idioti. Oltretutto ho letto da più parti – guarda caso – che lo sviluppo dell'ultima incarnazione di Quake è rallentata proprio dalle difficoltà nella codifica dei robot!
Mah, staremo a vedere, però una cosa è certa, anzi due: innanzitutto che ancora una volta il predominio della casa di Mesquite [stavolta ho finito davvero tutti i sinonimi di "id Software", fortuna che il box sta finendo, ndSG] si deve confrontare con avversari sempre più agguerriti, ma soprattutto che in questo 1999 ne vedremo davvero delle belle!

Uno dei più bei livelli, sia esteticamente, sia dal punto di vista del gameplay: si tratta di una mappa di Capture the Flag e le due basi sono dislocate su un asteroide che ruota lentamente in orbita. Guardate che spettacolo! Non vi dico, poi, che razza di cecchinaggio si può fare da quassù... un vero godimento.

Sono appena ricomparso nel gioco dopo una morte violenta e sono già stato trasformato in bersaglio da questo bot armato di Shock Rifle, che poi sarebbe il vecchio ASMD. Come vedete, però, la sua mira è tutt'altro che perfetta.

palato fine e pronto a recepire l'"ignorantia": avete presenti le descrizioni fisiche e caratteriali dei cattivoni? Beh, anche qui come in Tekken avremo le nostre brave biografie e i rapporti di amore/odio tra i protagonisti. Inoltre ognuno di loro è dotato di un peculiare carattere e stile di combattimento: così un bot sarà un ex-militare dalla mira eccezionale, e cercherà di stare lontano da voi per colpirvi infallibilmente col suo fucile o con un lanciamissili; l'altro sarà un pazzo operaio psicotico che si farà sotto brandendo un martello pneumatico e cercando di farvi saltare le cervella. Insomma, lo slogan potrebbe essere "mille allegri modi di morire con i nostri amici robot"!
È complicato parlare di UT dopo la preview di SS del mese passato: quel sordido felino ha davvero coperto tutto, in modo che mi sarà un po' difficile approfondire ulteriormente il discorso. Una cosa che vi posso dire è che ho condiviso appieno l'esaltazione provata da Stefano, e questo dovrebbe già dirvi molte cose. Ma siccome non posso dire "avete presente la preview? OK, è tutto vero, Top Score" vedrò di mettere a frutto queste pagine con particolare attenzione agli aspetti più intriganti, come le vere e proprie tecniche di combattimento adottate dai robot.
Se la mia introduzione un po' delirante non vi ha ancora chiarito di che razza di gioco stiamo parlando, ecco qua una breve cronistoria: appena dopo l'uscita del primo Unreal, e mentre ancora fervevano i lavori (leggi patch) in supporto di quel titolo, il gran capo dell'Intelligenza Artificiale Steve Polge si era rammaricato di non aver avuto il tempo di rendere i protagonisti del BotMatch ancora più bravi e intelligenti. Così si decise di mettere mano non al solito pacco d'espansione ma a un "bot-pack" che aggiungesse appunto varie mappe costruite appositamente per il combattimento contro avversari simulati, oltre ovviamente a una sana iniezione di furbizia per i suddetti. Ben presto il team si rese conto che la carne al fuoco era davvero tanta e che era necessario dedicare un sacco di tempo e sforzi al prodotto: ma d'altra parte erano molte anche le potenzialità di una simile idea, cosicché si decise di farne un titolo a sé stante, ed ecco qua l'ottimo risultato.
In questo momento "storico" videogiochistico, quindi, sembra proprio che siamo di fronte a un'importantissima evoluzione: il genere degli shooter 3D pare destinato a dividersi in due filoni, uno più orientato al single-player e arricchito da ambientazioni, scenari

Questa è la visuale "interna" alla testata nucleare del Redeemer: per pilotare direttamente il missile basta usare il fuoco alternativo. È dannatamente divertente, solo state attenti perché nel frattempo il vostro corpo rimane alla mercé del nemico.



Ecco qua come si presenta l'interfaccia a finestre di Unreal Tournement. Mi immagino il godimento spasmodico degli autori di "mod" o modifiche, che potranno sbizzarrirsi come non mai nella sua configurazione.

MOLTO PIÙ CHE UN LIFTING ALLA CARROZZERIA...

Rispetto al primo Unreal, in UT non sono state introdotte moltissime armi nuove, ma quasi tutte quelle vecchie hanno subito un deciso restyling: per alcune questo si ferma all'aspetto grafico, per altre cambia decisamente la potenza e in definitiva l'utilità. Un esempio lampante del secondo caso è l'automag, cioè la pistola automatica promossa ad arma di default, ovvero quella che impugnate quando ricomparite nella mappa a seguito di un episodio di morte violenta. Questa è molto più potente di prima e ora se ne possono brandire due con effetti molto notevoli, il che è ovviamente un bene, dal momento che le "fragoline novelle" fresche di respawn non sono più delle vittime sacrificali pronte a essere immolate, come avveniva ad esempio nei due Quake. Un altro esempio lampante della cura con cui sono state ripensate e in molti casi "rinfrescate" le armi originali è il vecchio razorjack, completamente cambiato graficamente ma soprattutto nel funzionamento. Infatti il suo fuoco alternativo ora non è più una lama controllabile dopo il lancio, divertente ma alquanto inutile, bensì un disco dotato di grande momento che più che danneggiare il nemico lo spinge via con forza. Se pensate che in parecchi livelli molte cadute sono mortali, comprenderete l'importanza tattica di una simile novità. Per quanto riguarda il primo caso, quello del tutto fumo e niente cambiamento, non si può non citare il lanciamissili e soprattutto il flak cannon: non sono cambiati quasi per nulla e in pratica hanno solo un aspetto differente. A me, tra l'altro, piaceva di più quello originale, ma devo ammettere che forse era troppo fantastico e per le atmosfere di Unreal Tournement sono forse più adatti modelli ipertecnologici come quelli che potete vedere nelle foto sparse in queste pagine. Ma veniamo al succo del box, le armi nuove: sono tre, il Pulse Gun, il Martellone e il temibile Redentore. Esaminiamole per bene, una per una...

Avete presente il Plasma Gun di DooM? Bene, e il Lightning Gun di Quake I, quell'arma potentissima che lanciava fulmini? Bravi, mettetele insieme e avrete il Pulse Gun di Unreal Tournement. In realtà questa è molto meno potente (soprattutto in modalità alternata, quella a fuoco continuo) ma vi assicuro che fa il suo dovere egregiamente. Un piccolo difetto è dovuto al fatto che ogni 50 colpi tocca ricaricarla, e si perdono secondi preziosi, ma del resto potete vedere le munizioni che restano nel caricatore indicate sulla stessa arma. Proprio

Quest'originalissima arma da mischia funziona ad aria compressa: i due serbatoi gialli sono collegati a un potente aspiratore. In modalità normale un pistone andrà su e giù infliggendo parecchio danno concussivo ai vostri nemici. Ma il bello viene col fuoco secondario: un sibilo potentissimo segnala l'accumularsi d'aria nei serbatoi, che fuoriuscirà poi con tale violenza da disintegrare letteralmente chiunque vi capiti a contatto.

Impressionante da vedere, voluminoso da imbracciare, assolutamente poco piacevole da ricevere sul groppone. Il problema del Redeemer sta nel fatto che spesso e volentieri, per quante precauzioni prendiate, finirete per rimanere coinvolti nell'esplosione (infatti da brava bomba nucleare genera una grandissima onda d'urto) morendo. Ma dà un tale gusto che ne sarà valsa la pena, vi assicuro! In modalità alternativa potrete addirittura guidare il missile in soggettiva, cosa che ho documentato con una fotografia sparsa su queste pagine.

Un po' di sano plasmino a bruciapelo non può che far bene! Non so se sto abbrustolendo la milza di questo malcapitato oppure gli sto semplicemente smerigliando il pube. In ogni caso potete star certi che prova molto dolore.

e trame più profonde e originali (basta pensare a Thief); l'altro rivolto più specificatamente al multiplayer, in grado però di offrire anche una modalità di gioco singola grazie a un'avanzatissima intelligenza artificiale. Del resto UT non è l'unico titolo che proponga uno stile a mezza strada tra lo sparatutto 3D, il picchiaduro e il deathmatch puro: all'orizzonte si staglia sempre minacciosa l'ombra di Quake 3 Arena. Secondo la id Software, in particolare, uno degli sviluppi sociali più importanti dei videogiochi sarà la loro progressiva assimilazione nell'universo sportivo: il gioco multiplayer su Internet diventerà sempre più una specie di disciplina con tanto di squadre, campionati professionistici e spettatori (tifosi?) che dalla rete assisteranno agli eventi più importanti. Se vi sembra che esageri, sappiate che la figura del "Cyberathlete" esiste già: giocatori di Quake 2 famosissimi, come Thresh o il nuovo astro Immortal, godono già di una fama immensa, e sulla rete e nei "LAN party" americani le loro gesta, gli scontri e i "frag" più spettacolari si tramandano già come avvenimenti storici.

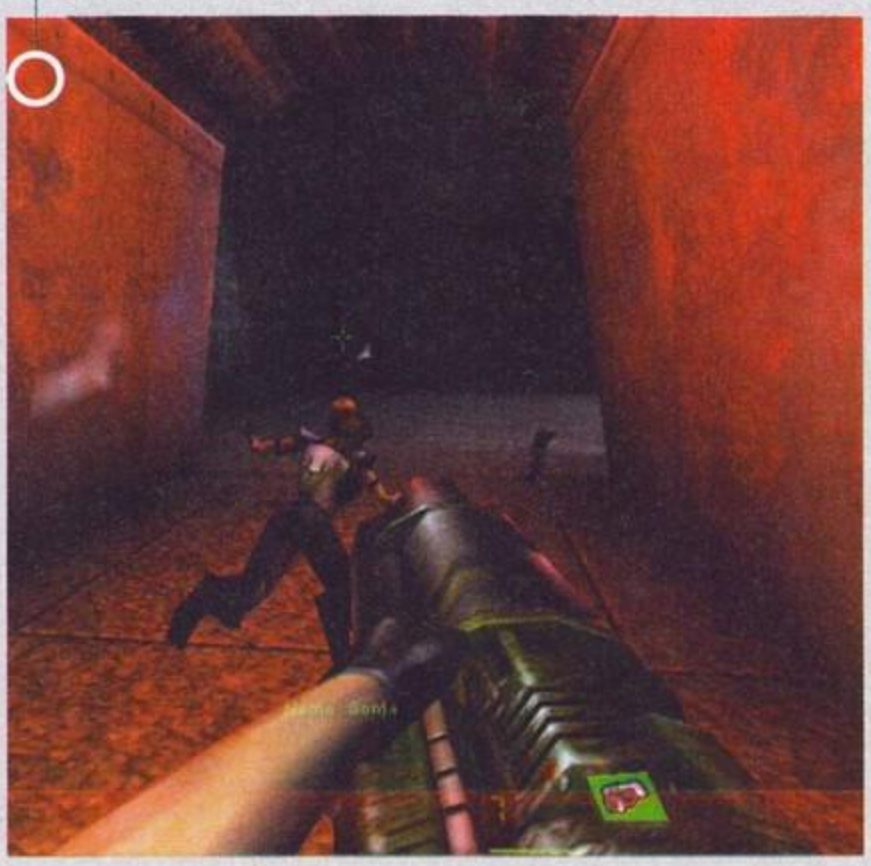
Il primo impatto con Unreal Tournement è molto suggestivo, grazie anche all'interfaccia a finestre: cercate la foto relativa e capirete di cosa sto parlando. Se vi sembra solo un "gadget", pensate per esempio che tra le altre cose permette di cercare server di UT sulla rete... se conoscete GameSpy, ebbene, è un po' come averlo integrato nel gioco stesso. Ma anche l'interfaccia di gioco ovvero l'HUD (Head-Up Display) è cambiata molto: come potete vedere, ora le armi sono convenientemente dislocate in basso, mentre in alto a destra c'è una figura che rappresenta il grado di armatura del giocatore e l'eventuale attivazione di power-up. L'utilità della figurina è dovuta anche al fatto che ora è possibile raccogliere pezzi diversi di armatura e combinarli: ad esempio, un corsetto più delle protezioni per le gambe.
Le modalità di gioco sono quattro, come vi ha spiegato SS il mese scorso: per ognuna di queste è prevista una serie di combattimenti via via più difficili, ovvero un "ladder" o scaletta, per usare l'espressione anglosassone. Oltre al classico Deathmatch che tutti

Ma non avevo detto che le armi nuove erano tre? Beh, sì, in effetti è vero, però c'è anche il translocator che tecnicamente non è un'arma, ma ho deciso di citare ugualmente. Si tratta in pratica di un teletrasporto portatile, un oggetto costituito da un'impugnatura e un componente mobile che potete "sparare" in giro per il livello. Una volta sparato, il pezzo servirà da "marcatore" e punto d'arrivo del successivo teletrasbordo che invocherete col tasto di fuoco alternativo. Detto così non sembra niente di speciale, ma ci sono degli aspetti interessanti: uno per tutti, il fatto che potete spararlo contro un avversario e a quel punto teletrasbordare LUI, magari in un bel pozzo di lava... che ne dite?

Alè, lo stupido c'è cascato! Un bot è entrato nella camera a pressione per raccogliere le armi e i powerup ivi contenuti: io ho premuto il pulsantone bianco chiudendolo dentro e adesso lo gonfierò letteralmente fino a farlo scoppiare.

conoscete c'è la modalità Capture The Flag (Cattura la Bandiera), che ormai è in giro da parecchio tempo e si può considerare classica anch'essa. Le vere novità sono date da Assault e Domination: questi nuovi modi di giocare in multiplayer sono stati inventati in casa Epic e credo godranno di un bel successo. Il primo è basato sulla presenza di un obiettivo ben preciso che una squadra attaccante deve raggiungere, mentre i difensori glielo devono impedire. Di solito si tratta di farsi largo sgominando le difese nemiche per raggiungere un punto d'arrivo, quale la cabina di guida di un treno in corsa: scaduto il tempo, le parti si invertono e la squadra che assaltava deve ora difendere. Nella Dominazione, invece, sono presenti dei punti sulla mappa che vanno controllati per un tempo il più possibile lungo, ricacciando indietro i membri dell'altra squadra che faranno di tutto per installarsi al nostro posto. È presto per dire se Assault e Domination sapranno conquistarsi un posto nel cuore degli appassionati, ma una cosa è certa: le premesse ci sono tutte, dato che sono stati evidentemente pensati a lungo e le mappe in questione sono davvero entusiasmanti.
La presenza di "ladder" e di una modalità di gioco singolo non toglie che ci si possa divertire anche con un semplice "Botmatch" in una qualsiasi mappa e con le regole che preferiamo: queste sono davvero più di quante possa descrivervi, e potete star certi che troverete la configurazione che fa per voi. Si va dalla bravura dei robot alla durata del match in minuti o numero di frag, ma la cosa più interessante è la possibilità che i nostri avversari computerizzati adattino dinamicamente la loro bravura alla nostra, così da rendere il tutto più equilibrato. Esistono anche due ulteriori variazioni sul tema, il Deathmatch a squadre (con o senza fuoco amico) e soprattutto Last Man Standing, una modalità che mi ha subito conquistato per la sua immediatezza: molto semplicemente, si parte con 30 vite, si dà il via a un massacro e vince l'ultimo uomo a restare vivo. Il gioco per Bruce Willis! Per chi volesse poi sperimentare un'esperienza ancora più frenetica, ci sono sempre le modalità di gioco "turbo" e "hardcore" che sono state introdotte in Unreal beta 220 e che rendono il gioco ancora più simile a una iniezione di adrenalina direttamente nell'aorta: infatti aumentano la velocità di tutti i giocatori, nonché il danno inflitto dalle armi. Se volete provare il caos completo, giocate a Last Man Standing in una mappa piccola come Fractal Reactor (la prima del "ladder" di Deathmatch) in hardcore contro sei o sette avversari! Vi assicuro qualcosa come una dozzina di frag al minuto...
Per quanto riguarda l'intelligenza artificiale, non posso che sottoscrivere quanto detto in sede di preview: il comportamento dei bot è sempre stupefacente per razionalità e, al tempo stesso, imprevedibilità. Con questo intendo dire che agiscono sempre per il meglio, ad esempio scegliendo l'arma giusta e la modalità di fuoco appropriata alla distanza del bersaglio: ma il tutto non fa sì che si possa sapere a priori come si muoveranno e agiranno, dato che sono sempre pronti ad adottare tecniche alternative. Vi voglio fare solo un esempio che credo illuminante, dato che si tratta di una tecnica di deathmatch abbastanza avanzata: una volta (stavo, tanto per cambiare, giocando a Last Man Standing) eravamo rimasti solo io e il robot Dante. Orbene, ero tranquillo perché in vantaggio di qualche vita e mi ero anche abbastanza rilassato, ma il buon vecchio Dante mi ha davvero stupito: ha cominciato infatti a "dominare"

Eh eh, Sonja si è trovata con l'Automag contro il mio Minigun e ha deciso di darsela a gambe. Peccato che non sia riuscita a seminarmi, così le ho fatto una sfumatura alta tra le vertebre Atlante ed Epistrofeo: notate con quanta grazia il suo corpo privo di vita plana a terra.



Utilizzando il cheat per volare vi posso mostrare dall'alto uno dei miei livelli preferiti, costituito da un castellozzo di sapore medievale sospeso su una specie di tempesta magnetica in piena furia. È uno spasso giocare a Last man Standing in questo livello contro sette robot esperti.

l'area della mappa che conteneva Flak Gun, armatura e Shield Belt. La velocità e il senso del tempo con cui quel robot mi ha impedito di rifornirmi, mentre contemporaneamente si manteneva sempre ai massimi livelli di salute, ha fatto sì che alla fine fossi io a soccombere. Sono sicuro che gli esperti saranno in grado di apprezzare un simile comportamento da parte di questo malefico robot Alighiero, dato che, come vi ho detto, questa tecnica è propria di giocatori alquanto esperti.
Ma come la mettiamo quando giochiamo in squadra? Semplice, c'è un meccanismo per dare ordini generali a tutto il nostro gruppo o a specifici compagni e il bello di questo sistema è che funziona indifferentemente nel caso che i compagni siano umani o elettronici. Per meglio dire, gli altri umani faranno quello che vorranno, i robot cercheranno di obbedire al meglio delle loro possibilità (e magari secondo il loro carattere). Esiste un leader che tutti i robot tenderanno a seguire, eseguendone gli ordini: in generale il leader è il primo giocatore umano a collegarsi al server, ma nel caso di più giocatori si può sempre indicarne un altro durante il gioco.
Per quanto riguarda le armi, vi rimando a pie' pari al box apposito; qui però voglio spendere due parole sugli effetti sonori, che hanno subito un deciso restyling. Dalla versione beta 220 in poi, infatti, anche i suoni dello stesso Unreal sono stati cambiati (a grande richiesta degli appassionati); come avranno notato quelli che hanno applicato il patch, ora sono tutti più metallici e aggressivi. In realtà io preferivo quelli originali, proprio perché erano più vari e, se mi scusate il gioco di parole, originali. Devo ammettere però che quelli nuovi, magari fuori luogo nelle atmosfere più fantastiche del primo Unreal, calzano a pennello nell'ambientazione futuristica di UT.
Circa la parte prettamente estetica di UT, c'è poco da dire: il più bel shooter di sempre è stato reso ancora più bello, come potete vedere dalle foto - alcune delle quali tolgono davvero il fiato. Oltre ai modelli 3D e alle skin, anche le texture (che già erano incredibilmente belle) sono state ulteriormente raffinate. Ma dove gli sviluppatori hanno davvero superato se stessi è nella creazione dei livelli: se già alcune mappe di Unreal erano spettacolari al massimo (penso a SunSpire o al Castello Nali) ora hanno davvero raggiunto lo stato dell'arte. E se non ci credete, vi invito a guardare la foto del galeone spagnolo, quella del castello sospeso su una tempesta magnetica o, ancora, il livello con le due torri su un asteroide (che tra l'altro è rotante, cosa che non si può ovviamente notare nella foto). A proposito, per quanto riguarda gli screenshot ho deciso di focalizzarmi più che altro sui livelli dato che SS nella preview ha preso ottime foto delle skin dei robot e delle fasi di combattimento

Ennesima foto aerea, più che meritata tra l'altro: la mappa si chiama DM-Peak proprio perché questo castello è accovacciato sulla cima di una spira altissima, la cui base si perde nella nebbia sottostante. Qui è bello usare il ripper o lo Shock Rifle perché col rinculo è sempre possibile far volare giù dalle cenge qualche robot poco prudente.

più concitate. Vi rimando quindi al numero scorso di TGM qualora vogliate approfondire quest'aspetto. Ma una mappa non è solo gioia per gli occhi, occorre che sia anche concepita al meglio per far sì che un gioco esprima tutto il suo potenziale. Anche da questo punto di vista non ho appunti da muovere alla Epic, ma solo congratulazioni. Ho infatti visto e sperimentato quasi tutti i livelli e, benché ovviamente abbia i miei preferiti, non ce n'è uno che si possa definire mal riuscito. Spesso poi ogni ambiente ha i propri trucchi e permette tattiche particolari che lo rendono unico. Un ottimo esempio è la mappa DM-Pressure, ove c'è una camera piena di ogni ben di Dio sotto forma di armi, armatura e curativi: peccato che la stessa stanza si possa trasformare in una trappola mortale quando i malcapitati che ci sono entrati vengono imprigionati da un avversario che, premendo un pulsante, sigilla la porta della camera per poi sottoporli a una pressione che li manda letteralmente in pezzi! Altre volte la cosa è più subdola, prendendo ad esempio l'aspetto di una voce che ogni tanto annuncia stentorea la vostra posizione, magari proprio quando state cercando di muovervi nell'oscurità.
Ci saranno poi molti stili di architettura, dal più complesso a uso degli utenti esperti a livelli introduttivi che non siano troppo complessi, in modo che possano "ambientarsi" senza traumi anche giocatori novizi oppure occasionali – gente che magari ha esperienza di DooM o Duke3D, ma non è ancora abituata alla libertà del 3D reale e al controllo via mouse (l'unico concepibile per uno shooter 3D, sia detto per inciso. Buttate via le altre periferiche). E già che parliamo di novizi, fatemi citare una delle poche cose trascurate da SS nella preview: affinché l'impatto con aspetti di gioco potenzialmente nuovi sia sempre più facile, alla Epic hanno pensato bene di realizzare delle mappe di apprendimento (tutorial), una per ognuna delle quattro modalità di gioco. Devo dire che sono fatte davvero molto bene, con tanto di voce narrante che spiega per filo e per segno che cosa sta accadendo. Per apprezzare l'utilità di una simile scelta dovete anche considerare che, se il Deathmatch lo capiscono tutti e il Capture the Flag è bene o male in giro da più di un anno, Assault e Domination sono invece modalità di gioco del tutto nuove. I novellini si potranno avvalere dei diversi livelli di difficoltà; i robot possono essere degli inetti incredibili così come campioni imbattibili e come ho già detto è anche presente un'opzione che "aggiusta" dinamicamente la loro bravura in modo da non umiliare troppo i giocatori umani. Io naturalmente non l'ho mai usata... infatti nei rari casi in cui mi trovo in svantaggio, mi piace darmi da fare e recuperare il terreno perduto sapendo che lo sto facendo tutto da solo e non perché il programma ha deciso di abbassare un po' la bravura dei bot. Ma posso capire che sia un'opzione interessante per molti, dato che oltretutto funziona anche in senso inverso (cioè contribuisce a limitare le vittorie troppo facili).

L'arma in primo piano è il nuovo Flak Cannon, che francamente trovo alquanto bruttino. Molto meglio quello originale: a parte questo, state assistendo a una mappa di Dominazione che si svolge tutta in questo porticciolo ove è ormeggiata una simpatica navicella da diporto. Ah, le gioie di una simpatica gita in barca.

Prima di finire, citerò una curiosità che potrà interessare qualcuno: Unreal Tournement comprenderà un meccanismo per ottenere e salvare le statistiche di ogni aspetto del vostro gioco. Volete sapere quanta gente avete ucciso e con quali armi? Vi interessa la percentuale di mortalità, vostra e delle vostre vittime, ordinata per livello, arma, modalità di gioco o in qualsiasi altro modo? Non temete, dopo ogni partita potrete accedere a tutte queste informazioni, che potranno essere adeguatamente salvate in un database che conterrà tutti i punti alti e bassi della vostra "carriera". Sembra una stupidata, ma sono certo che non saranno pochi quelli che, dopo uno sguardo corrucciato alle proprie statistiche di rendimento, si daranno da fare per migliorare la propria efficienza con questa o quell'arma.
E adesso commentiamo, giudichiamo, pontifichiamo ex cathedra!

Stefano Humble Bot Redeemer Gaburri (con l'aiuto morale e la presenza rassicurante nonché fisicamente ingombrante di KeiserClaudio T.)

PC

Unreal Tournement è divertente. Ma non solo un poco, non è che lo accendete e passate qualche minuto così, sorridendo... è DANNATAMENTE divertente. Nonostante la bellezza dei modelli, delle texture e di tutto quanto, è assolutamente palese che alla Epic il primo e più importante fattore è stato far si che l'esperienza ludica scorra senza alcun intoppo e, considerata anche la novità dell'approccio, sono riusciti mirabilmente nell'intento.
Ma con tutto questo parlare di robot, forse credete che mi sia dimenticato lo scopo originale del multiplayer e cioè la possibilità di scontrarsi con altri avversari umani? Tutt'altro. A questo proposito è necessario spendere due parole circa le prestazioni di rete: come saprete questo è stato uno degli aspetti più criticati del primo Unreal, dato che all'inizio era davvero difficile avere una prestazione decente. Ebbene, già con la beta ver. 220 sono stati superati i problemi di latenza che affliggevano il gioco su Internet e potete star certi che non ci saranno sorprese negative su questo fronte proprio ora che il multiplayer, simulato o no, è diventato l'aspetto centrale del gioco. E non bisogna dimenticare un fatto fondamentale, cioè che la presenza di bot così avanzati permette anche a giocatori umani di sperimentare un gioco a squadre altrimenti limitato a pochi server su Internet. Quello che voglio dire è che ora è possibile prendere un amico e sfidarlo, anziché al classico scontro one-on-one, a una battaglia a squadre 4 contro 4 o a un eccitante Capture the Flag, senza bisogno d'altro che di aggiungere dei robot alla squadra di ognuno. A mio parere questo sarà uno degli aspetti più sfruttati di UT, soprattutto in Italia dove organizzare un incontro a squadre come si deve è davvero difficile.
Circa il parametro longevità bisogna dire innanzitutto che portare a termine la scalata con successo in tutti e quattro i tornei vi prenderà un sacco di tempo, forse addirittura tanto quanto il primo Unreal. Ma poi il gioco non sarà certo finito lì, dato che potrete sempre passare 10 minuti o mezz'ora (o diverse ore, com'è più probabile) con un bel BotMatch, magari Last Man Standing (vi ho già detto che mi diverte parecchio?). E se questo non bastasse, Mark Rein della Epic mi ha appena detto che è ferma intenzione della casa supportare UT anche molto dopo la sua uscita con aggiunte e livelli aggiuntivi, disponibili anche gratuitamente sulla rete. E se questo non basta a convincervi, che cosa deve fare un umile redattore come me? Prendervi a colpi di Redeemer in piena faccia?

HARDWARE

Il problema dei requisiti hardware è stata una delle questioni più spinose e dibattute un anno fa tra estimatori e detrattori del primo Unreal. Molti lamentavano il fatto che Unreal girava, a loro detta, molto male su configurazioni che ai tempi si potevano definire di assoluto rispetto; io non posso che ribadire il fatto che un Pentium 200 e una scheda Voodoo Graphics - il sistema che ho usato allora per la recensione - serviva egregiamente alla bisogna e che semmai bisogna considerare che tra un PC e un altro apparentemente uguale talvolta ci passa una bella differenza. Insomma, è sempre bene non comprare hardware, come fa qualcuno, da macellai specializzati in carne equina... ma questo i lettori del TecnoTGM l'avranno capito tempo fa.
Venendo al punto e trascurando una polemica sterile e peraltro fuori luogo, non c'è dubbio che i requisiti di sistema per godere di UT siano saliti un pochetto. Secondo me ci saranno meno polemiche di un anno fa, perché in questi dodici mesi la configurazione minima richiesta dalla Epic è cresciuta meno (molto meno) della potenza media dei PC; ormai abbiamo tutti un Pentium 2 o equivalente, e se non lo abbiamo possiamo fare nostro un Celeron-A o un K6-3 con una spesa molto contenuta. Non parliamo poi delle schede acceleratrici: ormai una Voodoo2 ce la danno coi punti delle patatine ed è ancora un gran pezzo d'hardware. Ma ora passo a snocciolare le tre configurazioni minima, media e ottima. La minima (secondo la Epic) è ancora un Pentium 200 o equivalente con 32 MB di RAM e magari una qualche scheda 3D. Beh, è chiaro che se volete godere un'esperienza un minimo appagante sarà meglio munirsi di qualcosa di più, anche perché un gioco come UT, basato sulla velocità, è disposto a perdonare i rallentamenti della vostra macchina ancor meno del predecessore. A mio parere un qualsiasi Pentium 2 da 300 in su con 64 MB di RAM e una scheda Voodoo2 o TNT sarà più che sufficiente per godervi il gioco al meglio. Certo, al massimo dovrete abbassare la risoluzione da 800x600 a 640x480, ma cosa vi devo dire? A me tutta questa mania per l'alta risoluzione ha sempre stupito, alla fin fine cambia davvero poco dato che esteticamente ciò che conta è la risoluzione originale di texture e skin, non quella di visualizzazione. Se comunque non volete avere nessun problema, dovrete munirvi di un processore di ultima generazione (e con questo mi riferisco ai Pentium III ma anche a un sano Celeron overcloccato a 450 MHz) e di un paio di Voodoo2, o meglio ancora di una scheda di ultimissima generazione: Ati Rage 128, Voodoo3 o TNT-2. A proposito, a differenza del primo Unreal il supporto di altre schede grafiche oltre alle 3dfx è assicurato da OpenGL (meglio) o Direct3D (in mancanza di meglio). Per quanto riguarda tutto il resto, consiglio una scheda audio 3D e mi raccomando la RAM: 64 MB sono il minimo per giocare davvero bene, 128 sicuramente aiuteranno parecchio.

Voodoo3™ 2000

Voodoo3™ 3000

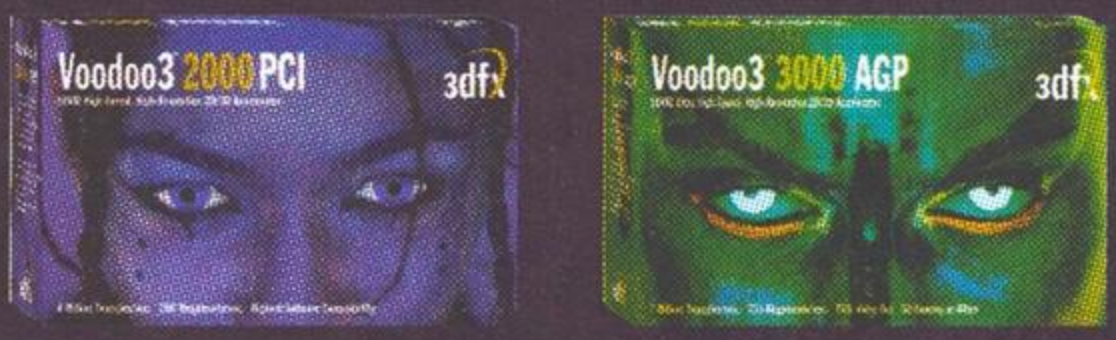
Ricordate questi volti

La 2D/3D più veloce al mondo

La più ampia compatibilità con i giochi

Supporto DVD *

TV/S-Video Out **



Vi presentiamo Voodoo3

3dfx

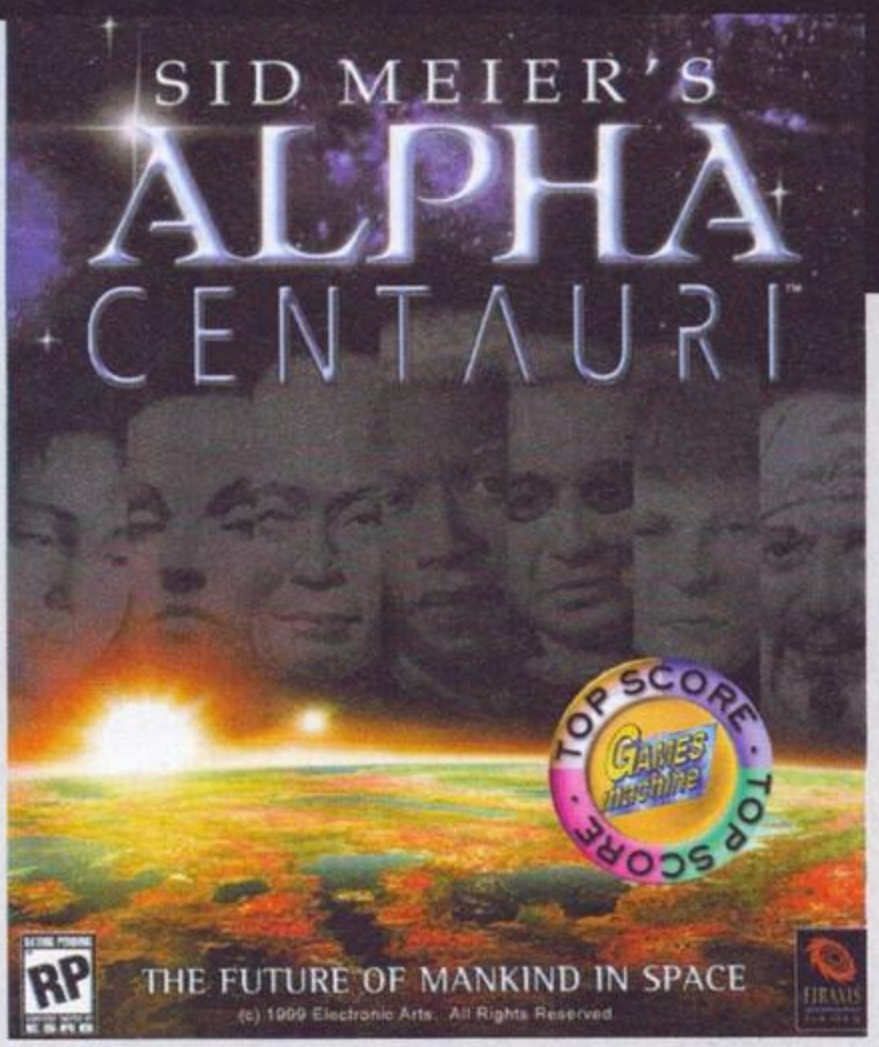
www.3dfx.com

I prodotti saranno disponibili presso: COMPUTER DISCOUNT · EHL · COMPUTER UNION · USA Specialist · PLANET · STRADIVARIUS

* Soft DVD disponibile solamente nella versione Voodoo3 3000 Retail. Non disponibile nella versione OEM. ** TV Out disponibile solo nella versione Voodoo3 3000.

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: +33 1 40 36 67 17 Fax: +33 1 40 36 59 38

Voodoo3, Glide e il logo 3dfx sono marchi di fabbrica e/o marchi registrati di 3dfx Interactive, Inc., negli Stati Uniti ed in altri paesi. Tutti i diritti sono riservati. Copyright 3dfx 1999.



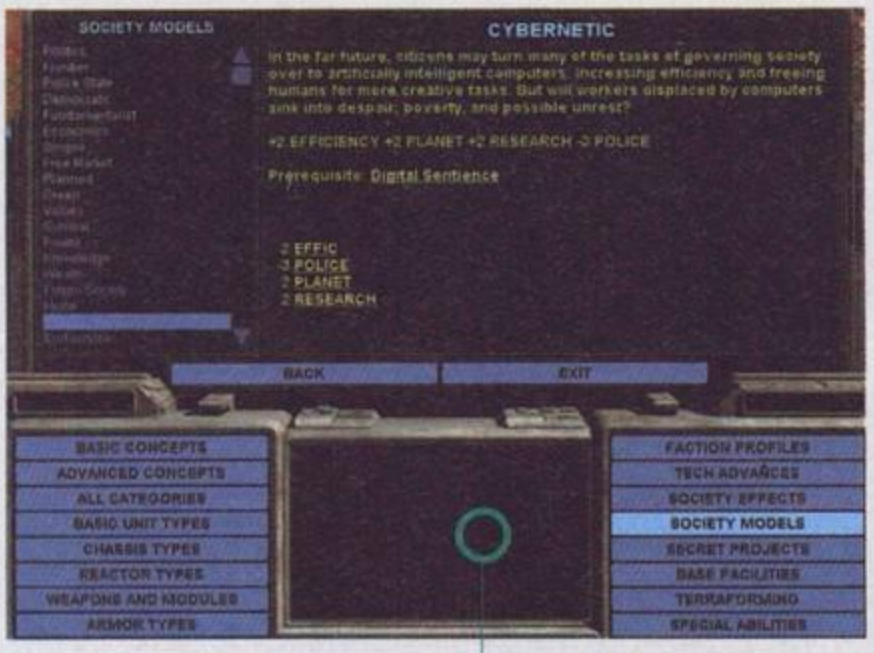
E mentre la serie di Civilization fa la sua "chiamata al potere", Sid Meier ci regala finalmente uno dei giochi più attesi del secolo. Signori e signore, il capolavoro è arrivato...

Fin da quando si è saputo della dipartita del grande Sid dalla Microprose, il pensiero più ricorrente fra i giocatori è sempre stato unico e univoco: che fine farà la serie più bella del mondo, Civilization?
La risposta si è fatta attendere, ma non era quello che tutti si aspettavano, o perlomeno non in quella forma: la nascita della nuova etichetta (di proprietà del grande Sid) ha portato subito la buona nuova, ovvero il desiderio di pubblicare Alpha Centauri. Inutile dire che gli amanti della saga del più innovativo gestionale della storia (assieme a Sim City) sono stati percorsi da un fremito: Alpha Centauri è quello che ogni giocatore di Civilization ha sempre sognato, desiderato. Potere finalmente vedere che cosa c'era dall'altra parte delle stelle che ci venivano solamente fatte assaggiare con l'ultimo, più ambizioso progetto, dell'intero gioco (oltre a essere una variante per la vittoria finale...).
Ma cercherò di essere il più conciso possibile, visto che lo spazio è quello che è e per un gioco come Alpha Centauri non basterebbero forse cinquanta pagine. Giusto per buttarvi un numero così a caso, vi dico che il manuale di gioco è composto dalla bellezza di 250 pagine. Siete ancora vivi?
Allora cominciamo...

INTRO
Come iniziare la recensione di un titolo senza partire comunque dalla descrizione degli eventi? Non si può, per quanto magari la storia possa essere pretestuosa, quindi mi accingo a farvi da bardo dello spazio siderale...
Ci siamo impratichiti per anni scoprendo ruote, falangi, lancieri e chi più ne ha più ne metta. Alpha Centauri ci pone a un livello superiore di conoscenza, visto e considerato che i principi base della nostra esistenza sono, ovviamente, noti. La vita sulla terra è arrivata al limite di sopravvivenza umana, da qui la decisione di partire a bordo di una nave, ribattezzata Unity, alla volta della stella più vicina e più simile alla nostra atmosfera: Alpha Centauri.
A complemento di queste poche righe, vi consiglio di leggere la storia sul sito ufficiale di Alpha Centauri (in pubblicazione dal giugno del 1998 e avviata alla conclusione nella sue incredibile composizione di trentacinque parti, un vero e proprio libro) all'indirizzo www.alphacentauri.com. Quello che vi serve sapere è essenzialmente questo: la nave che porta i coloni sul pianeta Alpha Centauri si sfascia letteralmente poco prima dell'arrivo sulla superficie e, per salvaguardare la missione, vengono sparati sette pod di salvataggio, ognuno dei quali contiene uno dei membri della missione. Inutile dire che, all'arrivo sul pianeta, i sette membri sopravvissuti dell'equipaggio si ritroveranno a dovere affrontare una colonizzazione sfruttando i propri principi sociali e la loro dottrina politica, in un turbine di economia, patti, alleanze e guerre.

LA schermata di gestione di un insediamento. Tutto è abbastanza semplice e intuitivo per chi ha giocato almeno un Civilization. La novità grossa riguarda, la possibilità di fare intervenire la polizia in caso di rivolta (la faccia rossa nella parte bassa della foto). Altra chicca, oltre alla presenza del "sindaco" automatico in alto, è la possibilità di mettere finalmente in coda diversi progetti produttivi, senza dovere consultare di continuo tutte le colonie.

STRUTTURALMENTE PARLANDO...
... Alpha Centauri ha ovviamente molto da spartire con uno qualsiasi dei due Civilization. Tanto per cominciare, l'interfaccia di movimento di gestione è rimasta a turni e non sono state portate migliorie di sorta a quanto già visto (anche perché non si può certo migliorare lo scheletro di un sistema a turni). E fin qui ci siamo.
Anche per quanto riguarda le unità, non ci sono stati stravolgimenti incredibili, oltre al fatto che comunque disporranno di un sacco di nuove azioni che non pensavamo nemmeno lontanamente concepibili. La gestione delle città invece, presenta i primi veri cambiamenti, ma di questo parlerò più avanti. Ma andiamo con ordine e con le idee chiare.
Al termine dell'installazione, potremo come di consueto affrontare il primo menu, dal quale si potrà scegliere il tipo di partita che si vuole disputare e modificare tutti i parametri standard: regole di gioco, dimensione della mappa, schieramento e via dicendo. Quando si saranno svolte queste canoniche operazioni, si darà il via alla partita vera e propria. Sin dall'inizio si nota la prima vera differenza: infatti, al contrario di Civilization, non viene data la possibilità di decidere dove far nascere il primo insediamento. Il pod di salvataggio, contenente il leader della fazione che si è scelta di guidare, atterra in un punto a caso della mappa e proprio da qui nasce il primo insediamento sul lontano pianeta alieno. La superficie del pianeta mette subito il giocatore in obbligo di affrontare le prime problematiche. Esistono infatti differenti tipi di territorio che affliggono più o meno direttamente le tre principali risorse di sostentamento delle proprie colonie: energia, minerali e cibo. Intorno a questi tre elementi si sviluppa l'ecosistema del pianeta, pronto a essere modellato dall'avvento della tecnologia umana, ma reattivo a cambiamenti troppo drastici all'interno del suo instabile comportamento ambientale. Il cibo è la prima cosa che serve a una colonia per espandersi e prosperare; i minerali servono per costruire strutture e unità, mentre l'energia può considerarsi



L'Help a disposizione del giocatore, consente di avere a disposizione tutto il database con tanto di definizioni e link ipertestuali per rendere ancora più facile la spiegazione dell'oggetto (in questo caso una tecnologia) desiderato.

Un momento dell'introduzione: lo spazio siderale sta per essere affrontato dal vascello Unity, pronto a colonizzare un nuovo pianeta...

Fastidiosa l'artiglieria pesante... Ma i Peackeepers mi chiederanno entro breve di risparmiarli!

Ecco una carrellata di alcuni dei miglioramenti apportabili in una base. C'è solo l'imbarazzo della scelta...

UN PROTOTIPO CHE MANCO PININFARINA...

Della gestione delle unità ho preferito parlare a parte all'interno di questo simpatico e allegro boxettino, anche perché risulta più facile per me spiegare e per voi capire, oltre al fatto che si tratta di una vera e propria innovazione (e in quanto tale, elevata alla massima importanza).
Quando si arriva a conquistare una nuova tecnologia, questa regala la possibilità di modificare un'unità esistente o mette a disposizione un prototipo di base. Ma che cos'è un prototipo? Beh, fondamentalmente è un esoscheletro, attorno al quale è possibile costruire una nuova unità.
Vediamo nel dettaglio le modifiche e le parti che possono essere modificate.
CHASSIS: la struttura portante del prototipo.
WEAPON: è l'arma di cui è equipaggiato il prototipo e si può scegliere (conoscenze permettendo) tra laser, fucili d'assalto, lanciamissili e granate.
SHIELDING: determina l'armatura di un'unità: ovviamente, più solido il materiale, maggiore è la protezione, tenendo presente che un'armatura pesante finisce col rallentare i movimenti.
REACTOR: stabilisce la velocità del prototipo. Più potente è il "motore", maggiori saranno i movimenti consentiti.
SPECIAL ABILITY 1 & 2: queste sono abilità speciali che possono essere integrate a un prezzo variabile sul prototipo base. Si può scegliere se rendere l'unità anfibia per attaccare anche i mezzi o le colonie entro il primo quadrato di oceano, dare la possibilità di attaccare mezzi aerei, renderla indipendente dalla colonia e via dicendo.
Le unità possono comunque essere aggiornate anche una volta costruite: con l'azione di Upgrade, è possibile cambiare qualche pezzo a un'unità qualsiasi con ancora a disposizione i movimenti per il turno, pagando una differenza di prezzo abbastanza sostanziosa. E comunque, in certi casi, ne vale realmente la pena.

Un dialogo con colei alla quale ho appena conquistato una colonia: "Imperatore Assoluto MaoraNza, le mie forze sono potenti e le mie truppe si stanno mobilitando. Se non mi ridarai il controllo della colonia di People's Endeavor immediatamente, dovrò distruggerti senza pietà" – "Mia cara, non ha capito una fava: la colonia ora è mia e me la tengo". Vi dico solo che è finita male per i fanatici religiosi di cui Miriam è leader... Notare il Bioscan in basso a sinistra che evidenzia un senso di rabbia, infatti è rosso...

effettivamente la moneta del pianeta.
Il territorio di Alpha Centauri è grossolanamente suddiviso in quadrati che determinano sia il movimento delle unità che la produzione. Ogni quadrato si distingue dagli altri per la presenza di elementi che servono a fornire le risorse di cui ho parlato poc'anzi. Se il quadrato presenta delle macchie di colore verde, vuol dire che in questa zona è possibile coltivare e ricavare degli alimenti. Le rocce sono indicate per la creazione di miniere per l'estrazione delle rocce necessarie alle produzioni di una colonia.
Tutte le operazioni di bonifica sono affidate a dei mezzi chiamati Terraformer (che idealmente corrispondono ai vecchi Settler – parlo sempre al passato perché purtroppo non sono ancora riuscito a vedere Civilization II: Call To Power...).
Oltre alle operazioni basilari di bonifica (piantare foreste, costruire miniere e strade), i Terraformer sono in grado di ottimizzare ulteriormente il territorio, con costruzioni speciali, per migliorare la produzione. Un ruolo importante lo gioca anche l'altitudine che, oltre ai soliti modificatori di attacco e difesa in combattimento, serve per posizionare pannelli solari che raccolgono energia utile alla produzione.
I Terraformer sono anche in grado di modificare l'aspetto del paesaggio, praticando operazioni di livellamento della superficie del pianeta, che possono risultare utilissime per la ricerca di nuove risorse oppure per salvaguardare le proprie colonie da imprevisti innalzamenti delle acque dei mari.
Proprio a proposito di mari, in Alpha Centauri è stata concepita la possibilità di sfruttare pienamente anche le risorse contenute negli oceani, ma per "bonificare" anche le acque è necessario utilizzare un apposito Terraformer.
Ovviamente, è anche possibile costruire colonie sul mare, elemento questo che aggiunge una notevole varietà e soprattutto consente di adottare nuove strategie di gioco.
Molte zone della mappa, sono inoltre "abitate" da sostanza aliene note come Xenofunghi. Gli Xenofunghi sono delle risorse del pianeta che, almeno all'inizio, vi daranno solamente problemi (limiti nel movimento delle unità, difficoltà nello sradicarli), ma con le scoperte appropriate possono essere trasformate in fondi utili.

L'albero di evoluzione della tecnologia è presente completo all'interno della scatola: i chimici appendono al muro la tavola periodica degli elementi, mentre i videoludomani si accontentano dell'grafico dell'evoluzione tecnologica di un gioco.

La battaglia per l'allargamento dei propri confini infuria. Probabilmente la foto verrà troppo piccola, ma notate che sotto il nome della mia colonia (gialla), viene indicata l'unità attualmente in costruzione.

AMMINISTRATORE UNICO

Una volta che il primo insediamento è stato creato, si ha finalmente a che fare con il nuovo sistema di gestione della colonia (concettualmente identico a quello di Civilization). La prima cosa da fare è senza ombra di dubbio creare un'unità per proteggere la colonia, dopodiché dedicarsi all'espansione di questa. Se le tecnologie conosciute consentono la produzione di Terraformer, è il caso di iniziare a dare una ritoccatina al paesaggio circostante, tenendo presenti le considerazioni espresse nel precedente paragrafo. Un grosso introito di minerali estratti dai terreni circostanti, favorisce la rapida produzione di unità ed edifici nella colonia e ne affligge in maniera inversamente proporzionale il tempo di costruzione (ergo maggiori introiti di minerali, minore il tempo di costruzione). Gli edifici consentono di migliorare la vita e l'abitabilità della colonia, le sue produzioni (siano queste commerciali o interne) e un sacco di altri parametri legati alle unità militari. Come accadeva in Civilization, nella parte centrale della schermata ci sono gli abitanti di una colonia espressi in decine di migliaia e a ognuno di questi viene dato un lavoro da svolgere nei paraggi della città (entro due quadrati). I lavoratori normali estraggono direttamente le risorse dal terreno e quando questi non vengono impiegati nei "campi", possono essere trasformati in unità speciali che, a seconda del grado di tecnologia e ricerca, possono assumere diversi ruoli , andando a migliorare dove possibile, ulteriormente la qualità della vita della colonia. Troppo impiego di forza-lavoro però, tende inesorabilmente a fare crescere il malcontento (e a nulla possono servire i sindacati...) della popolazione. I ribelli sono battezzati "droidi" ed esistono due possibilità per sedare le rivolte: intervenire in maniera elegante modificando lo stato d'animo con la costruzione di un edificio oppure utilizzare la polizia a intervenire direttamente sui neuroni dei rivoltosi. Data la completezza del gioco, non credete che sia così facile sedare una rivolta nel sangue senza pagarne le conseguenze: le atrocità e gli atti di genocidio saranno condannati dalle altre fazioni e sfoceranno i conflitti che potrebbero portare al caos totale, sbilanciando completamente l'equilibrio dell'economia del pianeta.

COME SAIGON E HIROSHIMA, IL BUON YANKEE SODDISFATTO CANTA L'INNO LA MATTINA

Le azioni sanguinose nei confronti della propria popolazione e, soprattutto, nelle guerre contro altre fazioni, possono portare a conseguenze a dir poco sgradevoli: un vero e proprio conflitto totale. Non aspettatevi quindi che, sparando un missile su centri abitati, anche se in guerra, non sia una azione che non porti a conseguenze tangibili nel proseguo del gioco. L'unica opportunità che si ha per tentare di aggirare queste ovvie e pienamente giustificate ripercussioni, è quella di convocare un consiglio e promuovere la mozione per l'abolizione dei diritti umani. In caso di successo, potrete finalmente commettere tutte le atrocità che preferite...

LA FORGIA DEI GENII

Il sistema di ricerca di nuove tecnologie è stato radicalmente cambiato rispetto a Civilization. Se da un lato questa impostazione nuova mi ha inizialmente lasciato perplesso, dall'altra mi è stato fatto giustamente notare, dal nostro

Ecco come avvengono le votazioni dopo che è stata promossa una mozione: chiaramente potete scegliere di approvare, disapprovare o astenervi. Ma non gliel'ha detto nessuno a Sid Meier che il voto è segreto?

Le mozioni da proporre al consiglio esecutivo di Alpha Centauri. Vi conviene trattare sempre bene il vostro vicino di casa e, al limite, addolcirlo con qualche regalino per farlo venire dalla vostra parte. Chi ha detto "Corruzione"?

La schermata riguardante il punteggio finale del gioco. Vorrei tanto spiegarvi il sistema di calcolo dei punti, ma sarebbe troppo lungo e non ne ho voglia...

acuto osservatore Nikazzi, che un sistema di questo tipo non crea più scompensi e incongruenze tangibili come in Civilization: insomma, non può accadere, come nel precedente "episodio", di andare in giro a bordo di aerei ipertecnologici e non avere nemmeno scoperto la ruota, mentre il nemico si difende con delle falangi...
Ora non si sceglie più direttamente il successivo avanzamento tecnologico, ma si stabilisce una ipotetica "rotta": le ricerche sono infatti suddivise in quattro categorie che rispondono a Conquista, Esplorazione, Costruzione e Conoscenza. Ora si sceglie in quale ramo far svolgere le ricerche e con un ordine prestabilito cronologico, il computer percorre delle tappe predefinite a seconda di che cosa si sia scelto inizialmente. Ovvio che scoprire tutto in un solo ramo porta a inevitabili vicoli ciechi, visto che il più delle volte bisogna comunque combinare due ricerche di differenti tipi, per ottenerne una terza e lanciarsi in un nuove avventurose ricerche.

LA TELEFONIA CELLULARE DEL FUTURO

Siccome dialogare con gli altri personaggi è fondamentale al fine di riuscire a condurre con successo una campagna su Alpha Centauri, ci viene in aiuto il Commlink, installato sulla parte destra dello schermo e praticamente sempre visibile e a portata di mano. Finché non si viene a contatto con un'altra fazione, non è possibile avere la "frequenza" di comunicazione sul Commlink. Quando si ha finalmente la frequenza di qualche fazione sul Commlink, basta cliccarci sopra per fare apparire uno schermo in cui sono elencati i leader con i quali si può conversare. Un altro clic sul nome interessato ed ecco che entra in gioco la diplomazia. Molto del successo per il predominio sul Alpha Centauri è dato da quanto ci si sa fare con le parole, gestendo meccanismi complessi di politica e ricerca, nonché conoscendo molto bene l'interlocutore (fate riferimento al box da qualche parte in queste pagine per farvi una prima idea di con chi avrete a che fare). Le possibilità di dialogo sono abbastanza semplici: si possono fare scambi culturali di ricerche, stipulare tregue o patti di non belligeranza, scambi di frequenze degli altri contendenti alla vittoria finale, scambi reciproci delle superfici mappate del pianeta, alleanze militari, richieste di denaro, prestiti (potete fare anche i mutui spaziali!) e via dicendo. Sempre nella finestra del Commlink appare una voce, almeno all'inizio, abbastanza criptica: Council. Il Consiglio è una riunione che permette alle sette fazioni di incontrarsi per decidere alcuni sviluppi per la vita serena sul pianeta. Ogni giocatore può chiamare, ogni venti anni, un Consiglio e decidere l'Ordine del Giorno e proprio tra questi, si annida il primo cavillo per vincere (se così si può dire) una partita ad Alpha Centauri: l'elezione del Leader Supremo Planetario.
Viene messa ai voti la candidatura (che può venire da voi oppure da un avversario digitale), ma chiunque non dovesse sottostare serenamente alla possibile elezione verrà, con l'aiuto degli alleati, letteralmente spazzato via dal pianeta.
Gli altri metodi per vincere sono tre: la totale conquista del pianeta, una vittoria economica (praticamente mettendo alle strette l'economia assoluta del pianeta) oppure il totale completamento dell'ultimo progetto disponibile (la fine dell'Era Umana, l'equivalente dell'arrivo su Alpha Centauri in Civilization...).

SOCIEVOLMENTE COMPLESSO

L'economia e la politica giocano un ruolo fondamentale in Alpha Centauri. Prima di tutto, devo fare notare come ogni insediamento crei automaticamente delle linee di confine, che stabiliscono il territorio di competenza della colonia. Non è più possibile passeggiare allegramente lungo la mappa e sfiorare le città avversarie con le proprie unità senza rischiare di scatenare un putiferio incredibile. E' possibile però far cadere i "confini" solamente se si riesce a stipulare un trattato di pace con un'altra fazione.
La gestione di queste risorse fondamentali è abbastanza complessa da spiegare e si capisce effettivamente tutto quello che si può potenzialmente modificare e/o monitorare solamente a partita inoltrata (ma del resto ci sono a disposizione degli esaustivi help in linea, anzi, il manuale suggerisce di utilizzare prima quelli piuttosto che leggersi le 250 pagine di martirio...).Con il progredire della propria società sotto il profilo puramente scientifico, si verrà a conoscenza di nuovi sistemi sociali, che possono essere scelti per migliorare (o peggiorare a seconda dei casi) i parametri basilari che volenti o nolenti determinano la direzione della nostra colonizzazione e sono: Economia (aumenta o diminuisce la produzione di Energia e il commercio nelle basi e nei dintorni), Efficienza (migliora l'efficienza delle colonie), Supporto (aumenta o diminuisce i costi di supporto per le unità fuori dalla base e se si ha un valore alto si riesce addirittura ad averle gratis), Morale (aumenta o diminuisce il morale delle unità), Polizia (stabilisce il comportamento pacifista o meno della colonia: se si hanno molte unità fuori saranno più frequenti le rivolte), Crescita (velocizza o rallenta la crescita delle proprie colonie), Pianeta (un punteggio negativo fa aumentare il danno ambientale con conseguenze pericolose sul territorio. Un valore alto consente di catturare le forme di vita indigene, velocizza il passaggio sugli Xenofunghi e affligge in maniera direttamente proporzionale l'abilità delle proprie unità nei combattimenti psichici), Spionaggio (cambia la sensibilità della propria fazione nei confronti di azioni spionistiche, ma un punteggio alto ne favorisce l'utilizzo) , Industria (aumenta o diminuisce il costo dei progetti basilari) e Ricerca (velocizza o rallenta il processo di scoperta di nuove tecnologie). Queste voci, dipendono direttamente dalle scelte di Politica, Economia, Valori e Società: per ognuna di queste categorie, esistono quattro scelte che appariranno con il passare del tempo e con le scoperte

Da questa schermata potrete ammirare tutti i progetti di una determinata importanza portati a termine dalla vostra fazione e un sacco di riconoscimenti minori (prima battaglia vinta, prima colonia costruita e via dicendo...).

Vedete quelle specie di grovigli che si avvicinano minacciosi alla base? Beh, sono i famigerati Mind Worms e se non si è ben al riparo da attacchi psichici, sono in grado di massacrare un'intera colonia in un battibaleno. Il morale e la posizione sul territorio delle unità difendenti diventa praticamente fondamentale.

Gli sconvolgimenti climatici sono abbastanza rari, a meno che non si abbia un valore di PLANET molto basso. In questo caso, il livello del mare si è alzato e ha fagocitato una colonia. A dire il vero e volendo essere previdenti, è possibile equipaggiare le cosiddette colonie a rischio con il Pressure Dome, onde evitare la prematura scomparsa sotto le acque oceaniche.

Ehm, forse tra un po' avrò dei seri problemi con la popolazione del pianeta: penso che non abbiano gradito la supposta di simpatia che ha appena impattato contro una mezza dozzina di basi dei Believers...

UNA LINGUA COMPRENSIBILE?

La versione da me recensita è, come potete tranquillamente vedere dalle foto, in inglese (o americano che dir si voglia...). Ovviamente, la Electronic Arts si è premurata di farci sapere che Alpha Centauri uscirà localizzato anche nella nostra lingua e, da quello che ho potuto vedere, sembra anche fatto davvero bene. Non si sanno ancora i tempi di produzione, ma il gioco dovrebbe essere sugli scaffali e nella nostra lingua nel momento in cui leggerete queste righe salvo ritardi imprevisti. Ora, vi avrei volentieri fatto vedere le foto della versione localizzata giuntemi via mail, ma sono brutto e me le sono scordate a casa... Professionale ai livelli, eh?

Una panoramica di tutte le città in nostro possesso: da qui è abbastanza semplice e intuitivo cambiare le priorità di costruzione, verificare lo stato di salute e di produzione di ogni singola città.

Ecco la schermata di gioco alla quale mi riferivo nel capitolino "Socievolmente Complesso". Mi rendo conto di essermi scordato di dire una cosa: vi ricordate i tre parametri di Civilization, Tasse, Lussuria e Scienza? Beh, eccoli qui in versione spaziale, ovvero Economy, Psych e Labs.

relative nel campo scientifico. Ognuna delle quattro varianti, intercambiabili in qualsiasi momento, modifica in maniera assolutamente non permanente il comportamento delle proprie colonie ed è attraverso questa schermata che si sceglie in che direzione fare evolvere la propria gente.

... MA C'È ANCHE CHI TI AMMAZZA PERCHÈ SEI NEL SUO PAESE

Un elemento di indubbia importanza è dato dalla presenza di unità autoctone, ovvero gli abitanti primordiali del pianeta. Si tratta dei Mind Worms, dei vermi che agiscono usando la potenza psichica e che possono sterminare un'intera colonia che non sia ben protetta da attacchi mentali. I Mind Worms, almeno all'inizio, vi daranno parecchio filo da torcere, in quanto presenti in quantità industriali (soprattutto nei livelli di difficoltà più avanzati) e fino a quando non si scopriranno le ricerche idonee, resteranno un nemico in più. Con la conoscenza vengono inevitabilmente i sistemi di difesa e soprattutto si instaura una specie di "convivenza sociale", che può portare alla cattura di queste creature extraterrestri e addirittura a produrli in serie come veri e propri pezzi del proprio esercito.
E potevano mancare gli artefatti alieni? Certo che no e proprio questi sono la chiave di alcune svolte all'interno della partita. Esplorando le Unity Bay lasciate cadere dall'astronave madre sulla superficie del pianeta poco prima della spedizione dei sette pod colonizzatori, si possono anche trovare degli oggetti arcani di indubbia fattura aliena: artefatti e monoliti. Quando si viene in possesso di un artefatto alieno, si può controllarlo come se fosse un'unità qualsiasi e portarlo indenne alla propria base più vicina. Se la base è attrezzata con un laboratorio di ricerca, l'artefatto alieno può essere convertito in un avanzamento scientifico casuale oppure "riciclato" per il completamento di una costruzione o di un Secret Project.
Ma attenzione, perché l'artefatto alieno può essere catturato da una qualsiasi unità di un'altra fazione, con il rischio di compromettere la stabilità politica.
I monoliti sono invece delle costruzioni nelle quali si può incappare esplorando il territorio e che possono modificare lo stato delle unità che ci "camminano" sopra, promuovendole nel livello di morale, riparandole e così via.

Ecco come si presenta Alpha Centauri: potete vedere i pannelli descritti nella recensione, più la finestra dei messaggi, quella dell'unità attiva e infine la descrizione del territorio. Nella parte in basso a destra, oltre ai dettagli della mappa, troviamo l'anno corrente e le risorse monetarie (Energy) attualmente disponibili...

Le nuove tecnologie, una volta "scoperte", vengono presentate a questa maniera, tracciando un breve profilo (generalmente pronunciato da un leader di una delle sette fazioni) ed esponendo in maniera semplice e precisa le tecnologie il nuovo ritrovato mette a disposizione della colonia.

Giusto per rendervi l'idea: guardate la lista dei comandi impartibile a un Terraformer. Spaventati?

I PROGETTI SEGRETI

Le Meraviglie del Mondo ci hanno lasciato e sono state sostituite dai meno affascinanti, quantomeno a livello di nome, Secret Projects. I Progetti Segreti hanno la stessa funzione delle Wonders di Civilization, ovvero sono un simbolo di magnificenza e benessere, oltre a essere i fulcri di cambiamenti radicali all'interno della vita sociale della colonia. Come si compete a scoperte di questo tipo, i fondi da impiegare sono davvero parecchi, ma al completamento si potrà solo godere dei benefici. Al contrario delle Wonders Of The World però, i Secret Projects non diventano mai obsoleti e si potrà trarne beneficio fino al termine del gioco oppure fino alla conquista da parte di un'altra fazione.

UN GOVERNATORE AUTONOMO

L'implementazione di una gestione automatica delle città era stata, se non sbaglio, lanciata da Colonization (altro grande capolavoro di Sid, dimenticato ben presto da tutti, per chissà quale motivo...). Fatto sta che anche in Alpha Centauri è possibile affidarsi alle cure di un premuroso governo, semplicemente affidandogli delle direttive di base: si desidera concentrarsi sulle costruzioni interne? Allora basta settare il Governor su Build. Si desidera conquistare selvaggiamente? Il Governor deve andare su Conquer. Il Governor attivo è ampiamente customizzabile attraverso una quindicina di opzioni differenti, per soddisfare le esigenze di grandi e piccini. Et VualaT...

SU COL MORALE

Mi rendo conto di avere un sacco di cose da dire ancora, ma lo spazio si sta esaurendo a vista d'occhio, perciò prima di concludere, ho bisogno di alcune righe per descrivervi una nuova, fondamentale peculiarità: il morale delle unità.
Lo stato di forma psichica e fisica dà alle unità che producete un valore di morale che può risultare essere negativo o positivo, a seconda anche delle scelte di gestione delle colonie. Il morale affligge pesantemente il comportamento di un'unità sul campo di battaglia, arrivando fino a stravolgerne i valori tanto in bene quanto in male. Oltre a questo tipo di morale (tra le altre cose modificabile anche montando delle particolari Special Abilities sui prototipi – consultare l'apposito box), esistono dei gradi di avanzamento, gradi che vengono assegnati in base alle vittorie conquistate contro il nemico. È pacifico che un'unità di scarso livello ha davvero poche possibilità contro una pari a livello Commando, differenza che si sente anche tra unità di forza nettamente differente.
E con questo vi abbandono, conscio di avere fatto anche per questa volta il mio dovere... Saluuuto!

Andrea "MaoraNza" Della Calce Maucieri

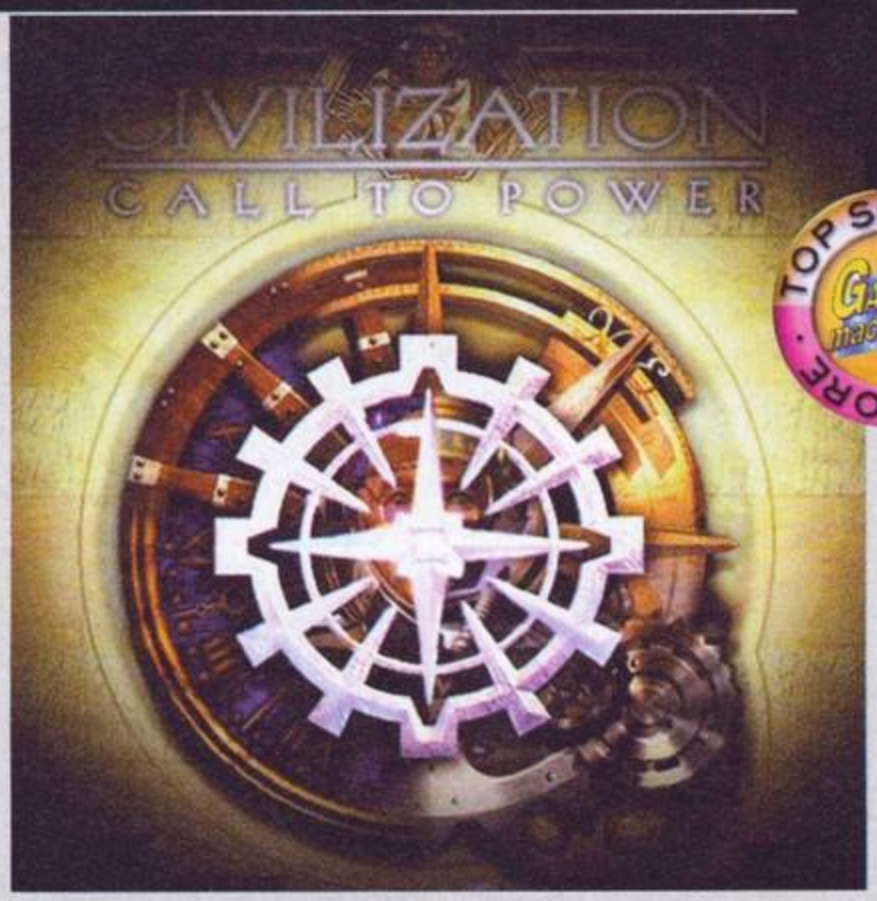
Una panoramica della mia espansione: come potete vedere, nemmeno gli oceani sono stati risparmiati!

PC

Alpha Centauri è un capolavoro assoluto, un progetto che non ha lasciato niente al caso. Una di quelle opere che dovrebbe essere insegnata nelle scuole. Sid Meier è riuscito a superare Sid Meier (anche se la produzione è stata affidata a Brian Reynolds, ma la mano di Sid è talmente evidente...) con un gioco assolutamente perfetto sotto quasi tutti i punti di vista. Mi sono preso la libertà di dire che è un gioco quasi perfetto, in quanto ci sono alcuni piccoli bug nella gestione delle risorse, che comunque mi sono sembrati ampiamente corretti grazie all'uscita del primo Enhance Pack (un modo elegante e meno servile di dire "patch"). Splendido, assolutamente e splendidamente complesso, basente in quanto a completezza e conseguente longevità praticamente infinita. Un gioco eterno che finalmente dà al giocatore il controllo pressoché assoluto di ogni minimo parametro modificabile, ovvero un'enormità di piccoli accorgimenti, comandi e decisioni incredibilmente appaganti. Certo, molti potrebbero trovare questa evoluzione di stile, forse fin troppo arzigogolata, ma bastano pochi minuti di gioco per capire che ci si trova davanti a una pietra miliare. E con questa consapevolezza ben stampata in mente, non si può far altro che sedersi davanti al proprio monitor e prepararsi a un'esperienza di gioco assolutamente definitiva. Il capolavoro! Il secondo centro su due da parte della Firaxis (qualcuno si è scordato Sid Meier's Gettysburg?): guardiamo con infinito ottimismo al futuro.

HARDWARE

I requisiti minimi di sistema sono un Pentium 133 con 32 MB di RAM, DirectX6, un po' di spazio su hard disk (ma chi ha problemi di spazio al giorno d'oggi?), una scheda audio compatibile Direct Sound, un mouse e tanta, tanta voglia di giocare.
Chiaro che se possedete un sistema più potente, tanto di guadagnato, anche perché ho riscontrato rallentamenti anche sul mio K6 3DNOW! 350 con 128 MB di RAM nei momenti in cui si dovevano muovere una ventina di unità su schermo. Ma sono solamente dettagli...



C'era una volta un PC 386 piccolo piccolo, con 2 MB di RAM fiammante...

...e su questo piccolo PC erano installati i giochi più in voga del momento: perle di tecnologia e divertimento come Alone in The Dark, Settlers, o il sempre mitico Prince of Persia. Ma il maggior responsabile della perdita di tempo del sottoscritto (dato che ovviamente sto parlando del mio primo computer IBM-compatibile), tra tutte le prelibatezze che colmavano fino all'orlo il mio grasso hard disk da 40 MB, fu quasi certamente il primo Civilization. La profondità della strategia, la novità dell'approccio e la pura e semplice esaltazione che era in grado di generare nei giocatori ha fatto del primo capolavoro di Sid Meier, e del suo seguito, uno dei titoli in assoluto più amati della storia dei videogiochi. Ora il buon Sid ha lasciato la MicroProse e si è dedicato al suo personale seguito di Civilization, quell'Alpha Centauri che, coerentemente col finale del predecessore, riprende lì dove terminava Civ II – con il primo insediamento dell'uomo in un altro sistema solare. La Activision invece, che è rimasta padrona del ghiotto marchio Civilization, ha preferito adottare un approccio più tradizionale proponendo un terzo capitolo che non si discosta così macroscopicamente dal filone originale, proponendo semmai un titolo aggiornato nella tecnologia e una gran quantità di aggiunte tese ad accrescere quantitativamente anziché modificare le opzioni strategiche e il "sapore" della saga. Ma prima di continuare, fatemi aggiungere un commento che non c'entra nulla con questa recensione: poche righe sopra, proprio all'inizio del pezzo, ho citato a caso tre grandi titoli che ricordo di avere amato molto: ebbene, hanno avuto tutti (o stanno per avere, nel caso di Prince) due seguiti; qui ci stiamo proprio per occupare di un gioco che, se non fosse stato per la fantasia dei produttori, si sarebbe chiamato obbligatoriamente Civilization III... bah, certe cose danno da pensare - anche se in questo preciso momento non saprei bene dire a che cosa.

Dopo avervi mostrato in un'altra foto la colonizzazione dei mari, qui potete ammirare quella dello spazio. Una volta raggiunto il livello tecnologico necessario, si attiverà un pulsante che vi permetterà di passare dalla visuale terrestre a questa... se intendete raggiungere la vittoria finale con mezzi militari, state pur certi che questa è la strada da seguire.

Ho voluto dedicare un'altra foto al filmato iniziale perché mi divertiva la sua ironia tinta di mestizia: questo è tutto ciò che rimane della vostra povera civiltà, distrutta un secolo prima che l'uomo raggiungesse la totale prosperità e conquistasse lo spazio. Ora voi non ci siete più, ma potrete sempre dire: GABURRI KHAN WILL RETURN!

Abbiamo da poco cominciato una nuova partita e siamo in piena fase di esplorazione: qui vediamo un guerriero dublinese, dal capo ornato di piume, che sgambetta nella tundra tra elefanti, granchi sulla spiaggia e persino un castoro in un boschetto. Tutto è pace e semplice bucolicità – per ora...

Ma cominciamo dunque la disanima di questo atteso Call to Power, che organizzerò per comodità in paragrafi: trattandosi del terzo capitolo di una serie famosissima, sarà giocoforza per me impostare la recensione più che altro sul confronto con Civ II e sull'indicazione delle novità che sono state introdotte; i pochi neofiti che non hanno idea di che cosa stia parlando potranno agevolmente desumerne le qualità intrinseche facendo un uso adeguato del potente strumento deduttivo formato da quelle che H.Poirot chiamava "piccole cellule grigie". A loro uso e consumo, comunque, e senza voler sminuire le potenzialità delle suddette cellule, ecco qua una brevissima descrizione di CIV:CTP (così come dei predecessori).

MA DE CHE? CHE STAI A DI'?

In Civilization siamo chiamati a impersonare il leader di una tribù che, partendo da un primo insediamento permanente fondato intorno al 4000 a.C., è destinata a crescere e svilupparsi fino a diventare la prima potenza mondiale. Le condizioni di vittoria possono essere militari (la conquista del mondo), scientifiche (la scoperta di una forma di vita aliena) o semplicemente civili (il più alto punteggio allo scoccare del fatidico anno... 3000, che credevate?). Per fare questo bisognerà giostrare a meraviglia e barcamenarsi con una gran quantità di unità militari, nuove tecnologie, aspetti economici e forme di governo, e sarà addirittura possibile costruire una delle Sette Meraviglie del Mondo (che sono poi in realtà 35, perché ce n'è un insieme diverso per ognuna delle cinque Età in cui si sviluppa ogni partita). In definitiva che cos'è quindi Civilization? Un gioco di esplorazione, gestione di risorse, costruzione di città ed edifici, invenzione, guerra. È tutto questo, scegliete pure la definizione che preferite. Ah dimenticavo... il tutto è diviso rigorosamente in turni: altro che tempo reale, qui siamo persone serie...

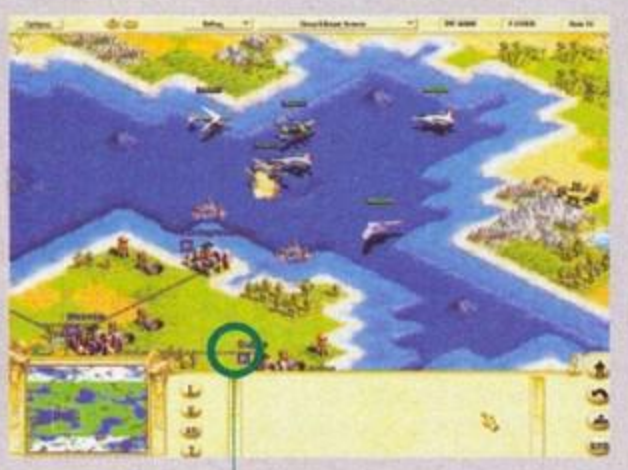
Come stavo dicendo, la saga di CIV gode di un grandissimo numero di affezionati (del resto dal 1991 ha venduto qualcosa come due milioni e mezzo di copie). Per questo motivo la Activision ha scelto innanzitutto di non scontentare i suddetti appassionati, proponendo

Vedete che cosa succede a non perseguire la carriera scientifica come il Gaburri? Costantinopoli si difende ancora con picche e cavalieri, mentre a nord potete vedere i frutti della ricerca tecnologica più avanzata. Certe cose hanno il potere di riconciliarmi con le mie scelte di vita...

un seguito molto attento a rispettare lo spirito del predecessore (e da questo punto di vista vi posso anticipare che il bersaglio è stato centrato appieno); ma allora a che pro passare a CivCTP anziché continuare bel belli a giocare a CIV II? Semplice, il fatto è che sulla base di quest'ultimo sono state aggiunte tali e tante novità da lasciare basiti anche i vecchi cultori del genere, tra cui il sottoscritto (che, modestamente, ai suoi bei tempi ha vinto una partita in difficoltà Emperor col punteggio surreale di 202%). Parlando di "novità" non mi riferisco all'immancabile introduzione di nuove unità, scoperte scientifiche eccetera: queste ci sono eccome, se pensate che il numero delle diverse "pedine" è passato da 51 (in Civ II) a 67, le invenzioni da 89 a 112, le Meraviglie da 28 a 35 e il numero di costruzioni possibili nelle città addirittura a 72 (erano 20 nel primo Civ e 38 nel seguito). Lo stesso numero di popolazioni che potrete scegliere di comandare è arrivato addirittura alla bella cifra di quarantuno, fate un po' voi...
No, le migliorie non sono tutte qui,

Questa volta ho voluto evidenziare con la mia consueta e bruttissima ellisse nera una particolare unità, l'Ecoterrorista: i suoi attacchi possono risultare davvero devastanti, ma per poterla costruire dovrete prima stabilire una particolare forma di governo. Forse non era necessario mettere anche la frecciona, che dite?

sono state aggiunte anche molte altre cose che hanno conseguenze più profonde sul gameplay: ad esempio la possibilità di cambiare parametri globali comuni a tutte le città del vostro impero come le razioni distribuite, le paghe degli operai e le ore di lavoro quotidiane, senza contare le stesse forme di governo – che hanno un impatto profondissimo sullo stile di gioco e ora comprendono anche Teocrazia, Fascismo, la verdeggiante Ecotopia, la gaburriana Tecnocrazia e addirittura una futuristica Democrazia Virtuale.
Ora comincerò a illustrarvi le novità partendo da quelle più generali, per passare poi agli aspetti più specifici. In questo modo cercherò anche di darvi l'idea di quali siano i problemi di apprendimento di un titolone come CivCTP. Infatti la curva d'apprendimento di titoli simili non è certo paragonabile a quella di DooM o Puzzle Fighter;



Il panzone dal saio marrone al centro di questo screenshot altri non è che un chierico, un simpatico ecclesiastico che basilarmente non fa altro che andare in giro a far proseliti. Tutto bene, finché la religione che propugna è la vostra: altrimenti rischiate pericolose defezioni e crolli di popolarità. Per "costruirlo" il vostro governo dev'essere obbligatoriamente una Teocrazia.

Come ho detto, una delle novità più succose sta nel fatto che in Call to Power sarà possibile colonizzare anche il fondo dei mari. In questa schermata potete agevolmente distinguere i tunnel subacquei che uniscono le mie colonie sottomarine e i mezzi di profondità usati per portare sul fondo le unità terrestri.

l'unica cosa che viene in aiuto al malcapitato neofita è l'introduzione graduale degli aspetti del gioco e della relativa complessità. E un gioco come Civilization poi con quest'approccio ci va a nozze, dato che, cominciando una partita nel 4000 AC, è solamente logico che le nostre scelte di leader siano limitate rispetto a quelle di Augusto, Napoleone o W. Churchill.

LA GESTIONE GLOBALE DELL'IMPERO TOTALE

Nonostante quanto appena detto, fin dal primo turno è disponibile un bel pacco d'opzioni: sono queste le più delicate, dato che a differenza degli altri aspetti non sono introdotté gradualmente, ma si presentano subito all'utente col rischio di travolgerlo con la complessità delle scelte da operare. Cominciamo da alcuni parametri che valgono per tutte le città dell'impero e che hanno un grande impatto sulla produzione, sulle riserve auree e su quelle di cibo, ma soprattutto sulla contentezza dei vostri sudditi; si tratta dell'orario di lavoro giornaliero, della paga e delle razioni distribuite a ogni turno. Ogni tiranno potrà scegliere la combinazione che più gli piace. Ovviamente più saremo di manica larga, più largo sarà il sorriso che distenderà il volto rubicondo dei nostri amati seguaci. Ma non è solo per spirito umanitario che dobbiamo preoccuparci di tenere il popolino contento, dato che ovviamente una piccola rivolta o addirittura una rivoluzione sarà la conseguenza di un eccessivo pugno di ferro da parte nostra. Come praticamente tutti i parametri di gioco, anche questi dipendono dalla forma di governo che decideremo di adottare. All'inizio, infatti, saremo per forza di cose tiranni; col passar del tempo e con la conquista di nuovi avanzamenti sociali, sarà possibile passare via via a una monarchia più o meno illuminata, una teocrazia, una repubblica o infine varie forme esoteriche di governo quali quelle che ho citato prima. Gli avanzamenti sociali sono ottenuti, come quelli tecnologici, dalla ricerca scientifica che dovremo finanziare dedicandole una percentuale dell'oro prodotto o addirittura trasformando in scienziati i nostri lavoranti (e perdendo così di conseguenza preziosa forza-lavoro).
Ma le decisioni globali non sono finite qui: se tutto quanto vi ho descritto non fosse abbastanza complesso, vi è la novità dei Lavori Pubblici, che sono una parte non già dell'oro bensì della produzione interna. Aumentando la percentuale di questa dedicata ai suddetti Lavori, diminuirà il ritmo della produzione di unità ed edifici ma potremo sbizzarrirci nella costruzione di fattorie, miniere, strade o addirittura nel "terraforming" (ovvero la modifica della stessa superficie terrestre). Da notare che questo è un cambiamento molto importante rispetto a Civ II, ove queste operazioni venivano portate avanti esclusivamente dai Settlers (i Coloni), ma a costo zero.

PIGIA IL PULSANTE, SCHISCIA EL BUTÙN

A questo punto vi sarete fatti (in parte giustamente) l'idea che un malcapitato che voglia cimentarsi in una partita a CivCTP, magari per rilassarsi un pochetto dopo una dura giornata di lavoro, sia destinato alla crisi nervosa e all'avvoltolamento più esacerbante. Se le cose non stanno veramente così è per via dell'interfaccia davvero molto comoda e indovinata: i comandi sono chiari e autoesplicativi, i menu utilissimi e gran parte delle operazioni più importanti possono essere portate avanti in più modi diversi, cosa che permette a ognuno di trovare la propria dimensione. Un esempio? Per aprire una piccola finestra che permette di verificare e modificare a piacimento l'allocazione dei lavoratori sul terreno che circonda ogni città basta un clic del tasto destro del mouse sulla città stessa. Già che parliamo di interfaccia, anche se a rigore il discorso non è proprio pertinente, avete notato che belle schermate? I colori ora sono 65,536 (16 bit) anziché 256 e gli sprite sono davvero molto puliti, cosicché tutto quanto popola la superficie del mondo rimane evidente anche quando le cose si fanno incasinate e le unità si accavallano come locuste su un maritozzo. A proposito, ora le unità si possono unire e muovere in

La gestione del commercio e della macroeconomia in generale è stata totalmente rivoluzionata, in meglio a mio modesto parere: ora si vendono e comprano sul mercato internazionale i veri e propri beni che trovate sparsi per la mappa, come gemme o tabacco, e che da soli incrementano la produzione di una città.

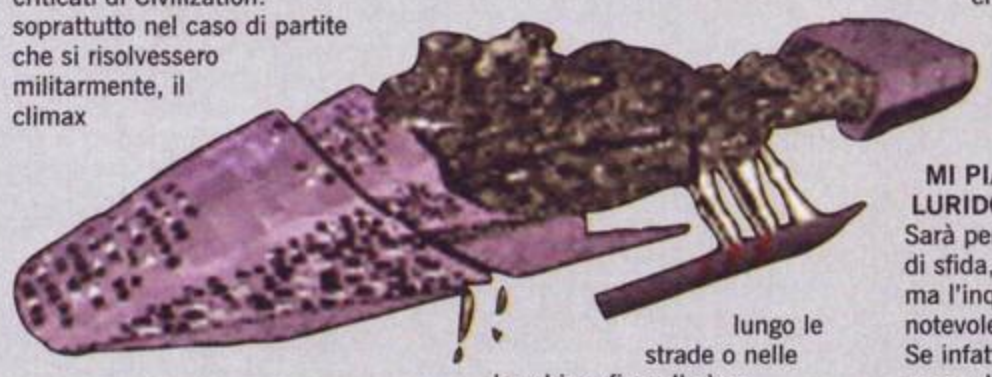
NEXT

Qui non so proprio cosa scrivere, ma ciò giunge in realtà a fagiuolo perché avevo comunque qualcosa da dire: avete visto, malfidenti, che il Gaburri non è solo Quake, ultraviolenza e gib che svolazzano (pron: "schvulazzano")? Sì, parlo con voi, sapete chi siete... eh eh!

gruppi fino a 9. Tanto per citare un'altra differenza di notevole impatto con il predecessore, in CivCTP il costo di mantenimento delle unità non ricade sulla città a cui appartengono ma sull'intero impero. Questo rimuove molti vincoli fastidiosi sulla creazione e la gestione degli eserciti, come potranno ben immaginare i giocatori esperti di CIV II. Tornando al discorso più propriamente relativo all'interfaccia di gioco, non posso proprio esimermi dall'esprimere la mia ammirazione per la nuova gestione della produzione degli edifici e delle unità; questo è sempre stato storicamente uno degli aspetti più noiosi del finale delle partite di Civilization, dato che il numero delle città cresceva e occuparsi della produzione e di ogni aspetto della microeconomia diventava una vera e propria lagna. Bene, adesso è possibile programmare in anticipo le unità da costruire e metterle in una vera e propria "coda", cosicché le unità vengano prodotte esattamente nell'ordine che desideriamo senza ulteriori interventi da parte nostra. Ma non è finita qui, le code si possono addirittura salvare su disco, per rendere quest'aspetto di gioco sempre più semplice mano a mano che i giocatori esperti impareranno le proprietà delle unità e svilupperanno un proprio stile di gioco! Già mi immagino gli appassionati, ognuno col suo "portfolio" di code di produzione, pronte per essere usate opportunamente a seconda della situazione e delle caratteistiche di ogni città. Ma ora devo smetterla di parlare dell'interfaccia e dei suoi pregi, altrimenti non la finisco più: vi basti sapere che i programmatori hanno pensato davvero a tutto e la cura riposta si nota anche nei piccoli particolari.

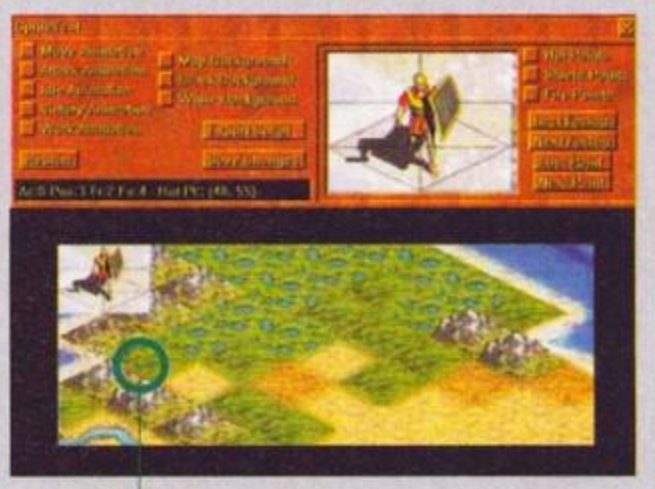
MARE E CIELO, CIELO E MARE

Come ho detto poc'anzi, il finale è sempre stato uno dei punti più criticati di Civilization: soprattutto nel caso di partite che si risolvessero militarmente, il climax avveniva quando uno dei due contendenti riusciva ad avere la meglio sull'altro e a far pendere la bilancia a proprio favore, dopodiché si passavano ore a sterminare il nemico fino all'ultimo uomo mentre toccava occuparsi dei problemi microeconomici di ogni città. In effetti, la fase più divertente di ogni partita coincideva probabilmente con la corsa all'accaparramento delle terre più fertili e utili economicamente, quando non tutto il pianeta era ancora scoperto ma si avevano già a disposizione molti mezzi e capacità. Ebbene, è stata proprio questa convinzione che ha portato alla creazione di due nuove aree nelle quali espandersi, dando origine a nuove corse verso la colonizzazione in un momento molto più avanzato della partita (quando cioè sono ben delineati anche i nostri avversari e i rapporti diplomatici tra le potenze): mare e spazio.
In CivCTP è possibile inventare avanzamenti tecnologici che rendono possibile la creazione di insediamenti umani sott'acqua e oltre l'atmosfera; i due habitat sono sempre utilissimi, ma specificatamente l'oceano è basilare per vincere la corsa scientifica (le colonie subacquee, infatti, hanno una produzione altissima) mentre la costruzione di stazioni e veicoli spaziali assicura un predominio militare pressoché assoluto. Dal punto di vista dell'interfaccia, quando la cosa diventa possibile compare un pulsante che serve proprio a commutare tra la visuale terrestre/marina e quella spaziale, come potete ben vedere da un paio di foto che ho scelto all'uopo. Vorrei dilungarmi qui sulle particolari invenzioni e le unità coinvolte, ma vedo che già lo spazio stringe e in queste quattro pagine vi devo dire ancora tante di quelle cose... per cui passiamo al



COMMERCIO

che è stato adeguatamente ripensato. Infatti a mio modesto parere era uno degli aspetti più deboli di Civilization, e ancora una volta gli sviluppatori lo hanno cambiato in meglio, almeno da quello che ho potuto vedere (non che abbia giocato poco, intendiamoci, ma per sviscerare un titolo simile occorerrebbe un anno!). Prima occorreva creare fisicamente delle carovane, disponibili per la costruzione come le unità militari e farle camminare lungo le strade o nelle brughiere fino alla loro destinazione. Il meccanismo andava bene in un determinato momento "storico" della partita ma diveniva alquanto ridicolo in tempi moderni, senza contare che contribuiva a rendere complessa la gestione microeconomica del vostro impero. Ora è tutto un po' più astratto; le "trade routes" o rotte commerciali vengono create nell'apposita schermata e non devono essere tracciate fisicamente dal percorso delle carovane. Qui, se vogliamo, i programmatori si devono essere ispirati a titoli come Imperialism, dove il commercio era importantissimo e sicuramente realizzato meglio (ma il titolo citato aveva il grosso vantaggio di svolgersi in un periodo storico limitato e ben preciso). Comunque sia, ora è tutto un po' più astratto, anche se i beni che vengono scambiati sul mercato internazionale sono gli stessi "goods" che vediamo sulla mappa (elefanti, gemme, tabacco, perle, caffè, calamari giganti e così via) e questo a ben vedere è anzi un tocco di realismo. Insomma, provare per credere, fatto sta che mentre prima tendevo a ignorare o sottovalutare l'aspetto commerciale di CIV adesso lo trovo ben fatto e soprattutto divertente... lamentatevi! Pensate anche che potete diventare monopolisti di un particolare bene, centralizzandone il commercio internazionale in una particolare città. Ovviamente per tirare le fila di un impero economico vi converrà tenere da conto i rapporti diplomatici internazionali. E a questo proposito permettetemi di parlarvi di inquinamento, per concludere poi in bellezza con l'aspetto militare che, bene o male, sarà sempre quello a cui penserete di più, almeno fino al Rinascimento o giù di lì.



Ecco qui lo strumento usato per costruire gli sprite e le "mattonelle" di terreno che compongono le mappe. Sono sicuro che ben presto vedremo fiorire sulla rete una quantità di siti dedicati a CIV:CTP e di scenari personalizzati, oppure mi mangio il cappello (sberequeck).

MI PIACI PERCHÉ SEI LURIDO...

Sarà per offrire un ulteriore motivo di sfida, sarà per spirito ecologista, ma l'inquinamento ha subito un notevole incremento d'importanza. Se infatti prima capitava che un pezzo di terreno accanto a una città molto popolosa e produttiva se ne andasse a ramengo, ora bisogna considerare la produzione mondiale globale di scorie, perché altrimenti le conseguenze potrebbero essere devastanti. Il buco dell'ozono, la deforestazione, l'effetto serra sono altrettanti flagelli che incominciano a manifestarsi in piccolo (con i pezzettini di terra bruciata che ho

Un flagello, una catastrofe, un vero disastro! La città che ho evidenziato nell'ellisse è sottoposta all'attacco di un Televangelista! Ora i cittadini cadranno preda di una frenesia mistica, cominceranno a donare alla chiesa catodica tutti i loro averi e, nel caso di mie mosse ostili, la loro contentezza colerà a picco.

Un paio di fotogrammi presi dal filmato iniziale: se guardate bene riconoscerete lo stemma ostentato da quella specie di centurione (che poi è lo stesso logo di CIV: Call to Power), che compare anche sulla casacca di quella specie di cavalieri crociati raccolti davanti a quella specie di Notre Dame.

citato) ma, se non si opera in fretta, possono portare a effetti globali pericolosissimi e infine a un totale innalzamento delle acque capace di divorare le città costiere (e Venezia saluuuta). La cosa bella è che i vostri avversari computerizzati non se ne staranno con le mani in mano e, se vi comporterete come villani maleducati scaricando le vostre schifezze senza alcun riguardo, potrà capitare che civiltà altrimenti pacifiche possano cambiare radicalmente atteggiamento nei vostri confronti. Se poi ricordate che una delle forme di governo futuristiche è l'Ecotopia (caratterizzata da un'attenzione maniacale alle problematiche ambientali), potete farvi un'idea dell'importanza del controllo ambientale. Sono persino possibili dei patti bidirezionali di controllo tra civiltà rivali, che prevedono il monitoraggio reciproco dei livelli di inquinamento.

IÙ THROW DE BALL AT ME? AI THROW DE BALL AT IU!

Citando Daunbailò, grande film di Jarmush con un Benigni al meglio, passiamo a parlare brevemente di guerra. A parte il fatto che ora è possibile visualizzare una piccola schermata di battaglia onde esemplificare l'esito delle scaramucce, cosa carina quanto sostanzialmente inutile, la novità è rappresentata dal grande sviluppo delle strategie di guerra non convenzionali. A dire il vero qualcosa si era già visto anche nelle precedenti incarnazioni della saga, con il Diplomatico che poteva spiare le città nemiche, rubare tecnologie e soprattutto incitare rivolte in cambio di denaro; ora però le cose si sono fatte davvero serie. Innanzitutto, coerentemente con la storia antica del mondo occidentale, prima di Cristo sarà basilare usare al meglio gli Schiavisti; infatti uno schiavista esemplare può rapire cittadini alle città rivali trasformandoli in lavoratori sottopagati nel vostro insediamento più vicino. Certo, può essere utile anche in età moderna, ma allora si corre sempre il rischio d'attacco di un Abolizionista pronto a suscitare rivolte, senza contare che c'è una meraviglia del Mondo che a un certo punto pone fine alla schiavitù una volta per sempre. Più subdolo è l'attacco di un Chierico: arma segreta di ogni teocrazia, è in grado di vendere indulgenze ai cittadini degli imperi avversari, che si convertiranno e renderanno difficile un attacco dell'impero in questione contro di voi. In seguito, a seconda del tipo di governo e delle scoperte scientifiche ottenute, si potranno costruire unità di tipo più specificatamente terroristico: la Spia, l'Ecoterrorista il cui terribile attacco distrugge le costruzioni tecnologicamente avanzate, l'Untore e persino un buffo CyberNinja.

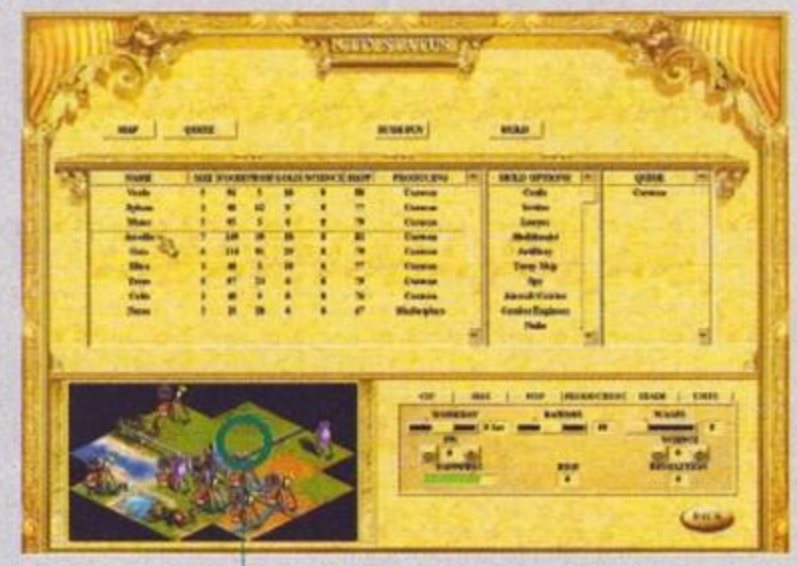
Alcune di queste unità, a ognuna delle quali corrisponde una tecnica d'attacco non convenzionale, sono davvero ironiche e persino esilaranti: che ne dite di un Televangelista, il cui attacco è particolarmente devastante contro città che hanno già sviluppato Comunicazione di Massa e TV? Sarebbe già divertente di per sé, ma mi sono davvero sbellicato quando ho appurato che il modo migliore di liberarsene è attaccarlo con un Avvocato, il cui terribile attacco altro non è che una bella querela ed è in grado di mettere il Televangelista in condizioni di non nuocere.

Ma ora ho davvero finito, o meglio ho definitivamente esaurito lo spazio a mia disposizione. Se volessi infatti sviscerare ogni aspetto di CivCTP non mi basterebbe un intero numero della rivista, ma del resto questo è proprio ciò che mi accingo a fare nel mio tempo libero, insieme a tanti altri, a occhio e croce per i prossimi due o tre anni!

Stefano 'Hammurabi' Gaburri

Una scaramuccia tra Milano e Verona a base di Tank e di mezzi corazzati futuristici. La cosa buffa è che se guardate bene potrete forse riconoscere degli elefanti e delle rovine megalitiche, testimoni di un'era della civiltà da secoli dimenticata.

Ma che c'entra il dinosauro? Semplice, è un fotogramma preso dal filmato che premierà la costruzione di una delle Meraviglie del Mondo (ce ne sono trentacinque in tutto). In questo caso abbiamo stupito il mondo realizzando un Parco dei Dinosauri dal sapore giurassico, che incrementerà in modo pazzesco la nostra economia.



Questa schermata di gestione delle città è quanto di più utile ci sia, in quanto non solo vi permette di tenere sotto controllo tutti i parametri fondamentali (tra i quali spicca la contentezza dei cittadini, che se carente porta a rivolte) ma vi permette di agire direttamente sulla produzione, addirittura ridefinendo le "code di produzione" che sono una delle novità più comode per gestire al meglio la microeconomia.

PC

Dopo tutto questo gran scrivere, mi rimane ben poco da dire: qui citerò solo la documentazione, che come al solito è ottima sia nella versione elettronica (c'è una Grande Libreria davvero esauriente) che in quella cartacea (ponderoso manuale, scritto molto bene e gadget oltremodo utili come il classico poster che riassume le dipendenze tra le invenzioni e le unità a cui la loro scoperta dà accesso).

Mi sono rimaste due sole remore che mi impediscono di lasciarmi andare assegnando a questo gioco un voto clamoroso: la complessità davvero enorme, anche perché come ho detto molti aspetti sono presenti da subito e non vengono introdotti gradualmente e il bilanciamento: è stata aggiunta tale e tanta carne al fuoco, e alcune unità e poteri sono così potenti, che mi resta il dubbio che ci sia la possibilità di trovare una strategia "dominante". Ma questa se vogliamo è un po' una pignoleria, dato che per trovare la suddetta strategia a occhio e croce saranno necessari un paio d'anni di gioco continuativo! E poi sarà sempre possibile, nel caso, qualche piccola correzione di tiro col pacco d'espansione già annunciato... onde per cui la questione lascia il tempo che trova.

In definitiva, insomma, CivCTP il suo Top Score se lo porta a casa bel bello: mi sembra assurdo non assegnarlo a un gioco che sotto molti aspetti ha migliorato un predecessore che secondo tanti era già il più bel gioco di strategia per PC mai programmato.

Le ultime parole le dedico al multiplayer, per la prima volta presente già nella versione scatolata senza patch o espansioni varie, e alla presenza di scenari storici che aggiungono ulteriore interesse a un titolo che, dal punto di vista del puro e semplice contenuto, si erge davvero sopra la media dei videogiochi come un tacchino arrosto paragonato a dei vol-au-vent leggeri come piume. Uhm, che appetito...

HARDWARE

CivCTP è uno strategico a turni, per cui la configurazione hardware richiesta non è certo tra le più esose. Io l'ho provato solo su macchine abbastanza potenti e logicamente andava più che bene; direi che probabilmente sarà abbastanza giocabile anche su un Pentium 200 o equivalenti, a patto di avere almeno 32 MB di RAM – meglio 64. Infatti la mole di dati da elaborare è cospicua, onde per cui è forse più importante esagerare con la memoria che disporre di una CPU potente. Naturalmente se avete entrambi è tutto di guadagnato... circa il video, consigliato un sistema in grado di visualizzare la risoluzione di 1024x768 a 16 bit. In 2D ovviamente, qui per una volta non c'è 3D che tenga! Comunque potete giocare benissimo anche a 800x600. Nella normalità tutto il resto

REMPEN & PARTNER. Tutti i prodotti nomi contrassegnati con ® e ™ sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation.

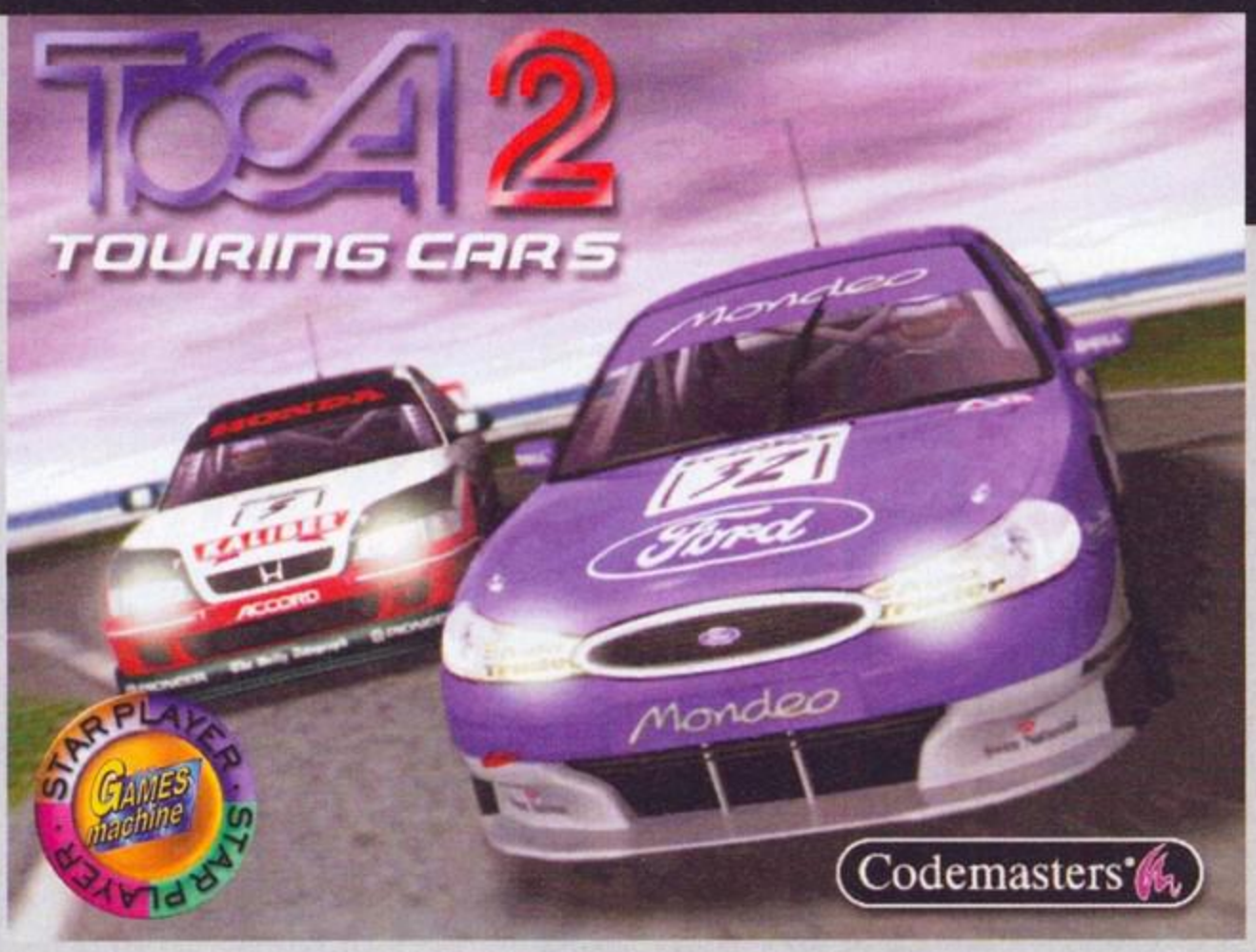
Prendi il GIOCO per le CORNA.

Se sei pronto a provare l'esperienza di un controllo totale sui tuoi giochi, allora sei pronto a prendere in mano il tuo SideWinder Freestyle Pro. La tecnologia innovativa e l'incredibile precisione ottico-digitale delle periferiche di gioco Microsoft ti danno un feeling e una reattività tali da farti scoprire il nuovo limite dei tuoi riflessi. Velocità, potenza, affidabilità: adesso è tutto nelle tue mani (attento a non fartelo scappare).

Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/hardware



Che lo spirito del leone Nigel Mansell sia con voi...

La storia dello sport è fatta di grandi imprese. Colpi di genio, invenzioni, trionfi grintosi, tutte quelle cose che la gente "normale" sogna di fare, e magari cerca di ricrearsi nelle più ridotte sfere agonistiche della vita quotidiana. Le medaglie olipiche di Bob Beamon, la finale mondiale di Spagna '82, i quattro titoli NBA consecutivi dei Chicago Bulls, il primo SuperBowl vinto dai Green Bay Packers... scegliete voi quali episodi ricordare. Come il monumentale doppio sorpasso di Nigel Mansell nel GP d'Ungheria di qualche anno fa. Il nostro Nigel, dopo essere stato protagonista di uno dei periodi d'oro della Formula Uno, assieme a Rosberg, Piquet e Senna, ha lasciato le competizioni a ruote scoperte per cimentarsi nel Turismo. Toca 2, che del Campionato Turismo inglese detiene la licenza ufficiale per la stagione '98, annovera proprio Mansell tra i suoi piloti. Tutto questo grazie alla Codemasters, una delle software house più brillanti dell'ultima stagione, che ci ha deliziato con giochi di guida di varia foggia, dallo storico Micromachines V3 a Colin McRae Rally. Il TOCA originale ha, a suo modo, aperto un filone ora molto in voga, quello delle vetture stradali lanciate a folle corse in pista, sublimato su PlayStation da Gran Turismo, e attualmente più in auge persino rispetto alle simulazioni di F1 e compagnia bella (pensate che persino i Westwood stanno sviluppando un gioco basato sul campionato Touring statunitense). TOCA 1, che ricevette su queste pagine un bel 93, offriva un approccio sostanzialmente blando alla disciplina sportiva in questione, senza perdersi troppo tra settaggi e parametri, pur vantando un modello dinamico di guida assolutamente realistico, che anzi generava un po' di timore reverenziale verso il gioco: un giro di pista era una corsa sul filo del rasoio, il timore di sbagliare era sempre dietro l'angolo. L'aspetto estetico del gioco era accattivante, ancorché in molti criticarono l'uso quantomeno "particolare" che venne fatto della 3Dfx, con una grafica piuttosto sgranata e lontana dalla vellutata omogeneità che ci si sarebbe potuti aspettare. Questo seguito, che si avvale peraltro della supervisione del team di sviluppo di Colin McRae, propone sostanzialmente lo stesso approccio, offrendo una natura simulativa protetta da un intrigante involucro arcade. La tradizione vuole che, quasi sempre, il seguito di un gioco di guida sia migliore dell'originale. In un driving game difficilmente sussistono problemi come la mancanza di originalità (che è problema diverso dall'eccessiva somiglianza con il diretto predecessore) e, soprattutto, lo sviluppo procede in linea retta rispetto al lavoro già svolto, anche a livello di motore grafico. TOCA 2 ben si sposa con questo concetto e, come tutti i seguiti programmati con criterio, è stato progettato tenendo in considerazione le richieste degli utenti originali. La grafica infatti, il punto più discusso, è ora estremamente dettagliata, fluida e veloce, anche grazie al fatto che nel frattempo le

Il livello di dettaglio è sensibilmente aumentato: si vedono pezzi di carrozzeria volare durante gli scontri, ed è possibile scorgere i piloti muoversi all'interno dell'abitacolo.

La Formula Ford è una delle gare "Sponsor" incluse nel gioco, una sorta di Campionato monomarca disponibile anche per tutte le vetture bonus e per la Fiesta.

Le macchine possono ridursi parecchio male: la nostra 406 è ormai buona da buttare, e nell'abitacolo si naviga tra i frammenti dei cristalli rotti...

Una delle visuali del replay; si possono scorgere i segni dei pneumatici e gli effetti di fumo.

La griglia di partenza di una gara bagnata. Non c'è che dire, sembra proprio una fotografia.

Sotto una pioggia infernale cerchiamo di condurre la nostra Renault Laguna dall'ultima posizione a un'onorevole piazzamento...

generazioni di schede video si sono evolute, così come le DirectX (TOCA 2 utilizza la versione 6.0). Rimane l'impressione che i circuiti siano eccessivamente spogli, troppo privi di elementi di contorno, ma in linea di massima lo scarto in senso estetico è netto a favore del numero 2, che spesse volte si avvicina, per quanto è possibile oggi, al fotorealismo.
Altro aspetto criticabile del gioco era la mancanza di una modalità di gioco prettamente arcade, che avrebbe magari fatto piacere a chi non gradiva l'eccessiva suscettibilità delle vetture, capaci di girarsi al minimo maltrattamento. Alla Codemasters non si sono limitati a quest'aggiunta, ma hanno anzi ben ampliato la schiera delle modalità di gioco, che sono ora ben sei. Il Campionato, che rimane identico all'originale e vi mette alla guida di una delle otto vetture ufficiali sugli otto tracciati ufficiali, con un giro di

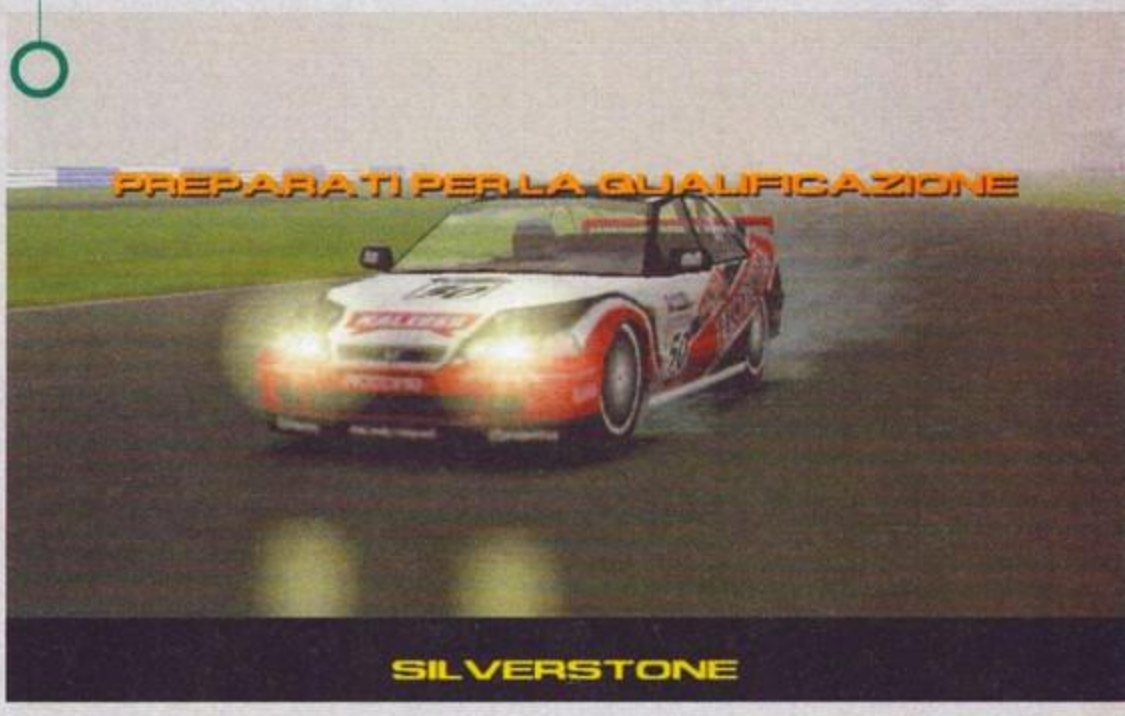
Sono presenti numerosi sponsor, oltre ovviamente ai costruttori delle automobili; neppure il cockpit ne viene risparmiato, ma anche questo rientra nel concetto di "realismo"...

Il riflesso dei fari sulla strada bagnata ci aveva già impressionato nel primo Toca; in queste circostanze Toca 2 raggiunge quasi la soglia del fotorealismo.

vettura (riservata alle sette vetture alternative a quelle di base – vedi box); il Multiplayer, che offre lo split-screen fino a quattro partecipanti e la connessione in rete locale, seriale o telefonica; e infine la Sfida, ovvero la modalità Arcade classica, con tanto di checkpoint. In questa modalità il modello fisico è smussato, e le vetture resistono a una maggiore ruvidità nella guida prima di ribellarsi e finire fuori pista. La separazione tra questo tipo di gioco e quello standard non è comunque eccessivamente marcata (come avviene, ad esempio, in Superbike della Milestone).
Vecchia conoscenza sono anche le condizioni climatiche variabili e avverse: sereno, nuvoloso, piovoso, nebbia e temporale, con la possibilità di veder cambiare il tempo lungo l'arco della gara. In tal caso basterà fare un salto ai box, occasione durante la quale la visuale passa in soggettiva fissa e si possono osservare i meccanici all'opera; introduzione, questa, che fa da specchio a una delle novità sostanziali del gioco, ovvero la possibilità di modificare l'assetto della propria macchina: freni, gomme, rapporti del cambio e sospensioni possono essere impostate a piacere dal pilota. Non si tratta di una deviazioni poi così netta verso il terreno della simulazione, ma è una possibilità di cui si sentiva indubbiamente la mancanza nel primo TOCA.
Ma spendiamo due parole sulle piste, che sono quelle ufficiali del Campionato 98: Thruxton, Silverstone, Donington, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Snetterton e Knockhill. Oltre a queste otto piste (e a quella d'allenamento, che ne racchiude ben sette, seppure brevi) ne esistono altre dieci, nascoste e sbloccabili vincendo nelle varie modalità. Si tratta di tracciati di vario tipo, ambientati nel mondo reale, che rappresentano un piacevole diversivo agli autodromi chiusi; da un lato si è spinti a completare il gioco per ottenerli tutti, dall'atro ci si può poi divertire quando sono disponibili, a tutto vantaggio della longevità generale del gioco. I livelli di difficoltà di base sono tre, che alterano principalmente la bravura dei piloti avversari: questi sono dotati di un

Sebbene i circuiti non offrano troppi elementi grafici di contorno l'impressione generale non ne risente, anche perché se ne guadagna in quanto a velocità di movimento e fluidità.

qualificazione e due manche di gara; la Corsa Singola, che si spiega da sé; la Gara a Cronometro, il classico Time Attack che comprende anche un inseguimento a due; la Prova Libera, per testare le varie macchine su un circuito che offre aree asfaltate, scivolose e polverose, oltre a un rettilineo per dare fondo all'accelerazione; la Gara Sponsor, una serie di campionati monomarca in cui tutti i piloti dispongono della stessa



NEXT

GRAN TURISMO VELOCE, MOLTO VELOCE...

Le auto ufficiali del Campionato Turismo inglese compongono le otto vetture principali di TOCA 2, le uniche selezionabili per la modalità campionato. Nelle altre modalità si può invece disporre delle sette macchine supplementari; due sono disponibili da subito (la Ford Fiesta e la Van Diemen Formula Ford), mentre le altre sono nascoste e vanno conquistate vincendo le varie prove. Si tratta di Lister Storm, AC Superbowler, Crinnal Scorpion, TVR Speed 12 e Jaguar XJ220.

HONDA ACCORD
MOTORE: 4 cilindri in linea, 16V, trasversale
SQUADRA: ProDrive Ltd.
COSTRUTTORE: Neil Brown
TRASMISSIONE: Hewland sequenziale
POTENZA: N/A

AUDI A4
MOTORE: 4 cilindri in linea, 16V, longitudinale
SQUADRA: Audi Sport UK
COSTRUTTORE: Audi Sport
TRASMISSIONE: Audi sequenziale
POTENZA: 296CV, 8250 giri/min

PEUGEOT 406
MOTORE: 4 cilindri in linea, 20V, trasversale
SQUADRA: Peugeot Sport
COSTRUTTORE: Peugeot Sport
TRASMISSIONE: X-Trac
POTENZA: 300CV, 8400 giri/min

VAUXHALL VECTRA
MOTORE: 4 cilindri in linea, 16V, trasversale
SQUADRA: Triple 8 Racing
COSTRUTTORE: Spiess
TRASMISSIONE: X-Trac sequenziale
POTENZA: 295CV, 8400 giri/min

VOLVO S40
MOTORE: 5 cilindri in linea, 20V, trasversale
SQUADRA: TWR Racing
COSTRUTTORE: TWR
TRASMISSIONE: X-Trac sequenziale
POTENZA: 290CV, 8500 giri/min

FORD MONDEO
MOTORE: 6 cilindri A v, 24V, trasversale
SQUADRA: West Surrey Racing
COSTRUTTORE: Cosworth
TRASMISSIONE: Hewland sequenziale
POTENZA: 295CV, 8500 giri/min

NISSAN PRIMERA
MOTORE: 4 cilindri in linea, 16V, trasversale
SQUADRA: Ray Mallock Ltd.
COSTRUTTORE: Judd Engine Developments
TRASMISSIONE: X-Trac sequenziale
POTENZA: 297CV, 8300 giri/min

RENAULT LAGUNA
MOTORE: 4 cilindri in linea, 16V, trasversale
SQUADRA: WTCE
COSTRUTTORE: Sodemo
TRASMISSIONE: Hewland sequenziale
POTENZA: 296CV, 8250 giri/min

Alcune inquadrature del replay sono davvero suggestive, anche se non tutte le vetture rendono al meglio nelle riprese più ravvicinate.

Lo split-screen a due, a patto di avere un PII medio-alto, non soffre di alcun calo nel dettaglio o nel frame rate: meno brillante la resa nel caso di tre o quattro partecipanti.

Le uniche incertezze dell'engine si notano, come spesso accade, nel caso di effetti supplementari quali fumo o terra provenienti dalle ruote della macchina.

grado interessante di intelligenza artificiale e, soprattutto, mostrano di adottare comportamenti diversi a seconda della loro personalità e della posizione in gara. I doppiati vi lasciano strada, gente come Mansell chiude la porta e potete solo stare a guardare. Non esistono, tuttavia, aiuti nella guida o opzioni per impedire che le vetture subiscano danni: il modello dinamico è stato modificato al fine di permettere incidenti spettacolari, con cristalli che vanno in frantumi e pezzi di carrozzeria che volano da tute le parti.

Le visuali di gioco sono sei: due interne, dal cockpit, una a "tutta strada", una dal cofano e due esterne. Quelle interne offrono anche questa volta le braccia animate del pilota, e anche uno specchietto retrovisore che, fortunatamente, rispetto alla beta provata dal Duspa il mese scorso non è più farlocco ma funzionante. Ma è nelle visuali esterne e specialmente nel replay che si nota di più il lavoro svolto sul corpo grafico vettura/pilota: è possibile scorgere il nostro alter-ego corsaiolo attraverso i vetri, con tanto di movimenti delle braccia e del volante. Si tratta di una particolarità che finora era osservabile soltanto nei più evoluti coin-op (come Scud Race della Sega, che gira però su una potentissima scheda Model-3).

Infine, è presente una sezione informativa abbastanza ricca sulle auto, sui piloti e sulle piste del Campionato, cosa utile visto che le gare del suddetto non sono esattamente il massimo della popolarità dalle nostre parti. La parte dedicata ai circuiti comprende anche alcuni utili suggerimenti sulla guida nei punti critici.

Il gioco è completamente localizzato in italiano, ivi inclusi i messaggi dai box e i commenti dello speaker prima, durante e dopo la gara; si tratta di un lavoro decisamente ben fatto, anche se alla lunga si tende a voler gareggiare subito e l'ascolto della presentazione passa in secondo piano.

E per concludere vi raccomando l'uso di un buon volante per ottenere il massimo controllo: scordatevi di ottenere risultati decenti con un pad digitale o qualcosa di simile, qui il controsterzo è il pane quotidiano e bisogna essere ben armati. Augh.

Jacopo Prisco

Una delle due visuali interne: come nell'originale tutto è animato, dal tergicristalli alle braccia del pilota.

L'intelligente uso di bitmap sfumate per i background dei circuiti dona a inquadrature come queste un tocco quasi poetico...

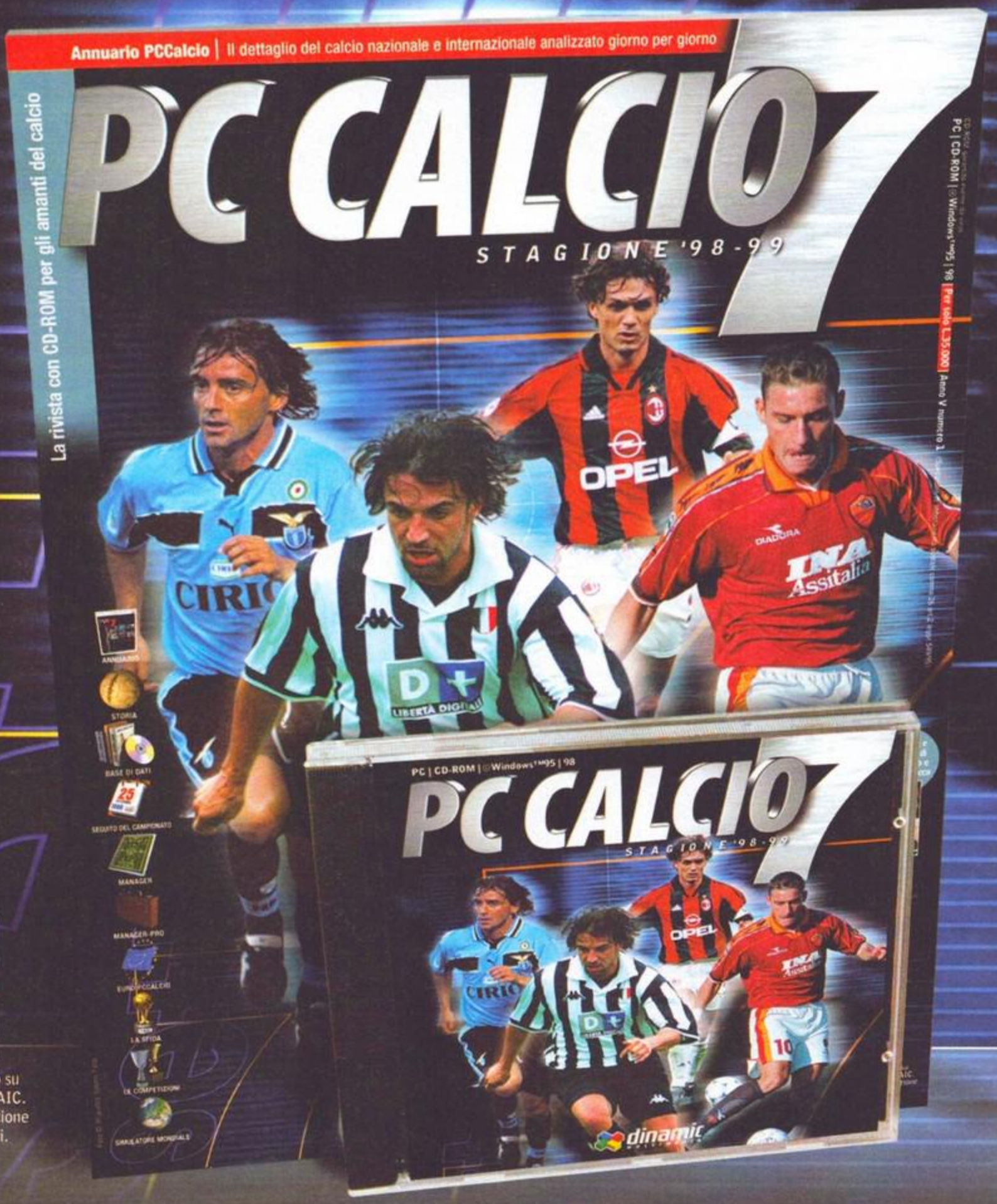
PC

Il difetti congeniti del primo Toca erano sostanzialmente due: una grafica eccessivamente "sgranata" e una certa difficoltà, non mitigata dalla presenza di una modalità arcade. Questo seguito pone rimedio a entrambi i problemi, offrendo una grafica estremamente dettagliata e ricchissima di effetti speciali e una modalità arcade in stile classico, con tanto di checkpoint. Le modalità di gioco sono tantissime, i circuiti sono ben 18 in totale e le macchine 15; più in generale, si nota chiaramente come la Codemasters abbia fatto tesoro dell'esperienza passata per proporre un seguito con tutti i crismi del caso. La differenza meno marcata risiede nei circuiti, che risultano invero un po' spogli ancorché fedeli alle controparti reali; anche il modello fisico (almeno per quanto concerne la guida in senso stretto) non sembra aver subito modifiche sostanziali, ma d'altro canto era già notevole così com'era. Toca 2 è quindi un gioco divertente, veloce, impegnativo al massimo, coinvolgente e estremamente longevo, grazie alla quantità di elementi nascosti e alle molteplici competizioni disponibili; solo per fare un giro con tutte le macchine, su tutte le piste e in tutte le modalità, vi serviranno giorni! La possibilità di intervenire sull'assetto della macchina, poi, aumenta la complessità del gioco e lo rende gestibile al minimo dettaglio, mentre la grafica si conferma spettacolare, specie con la pioggia e nel caso di incidenti, in occasione dei quali si vedono volare frammenti di macchine ovunque. Peccato che manchi la possibilità di gestire il gioco come una vera simulazione, soprattutto per via delle qualifiche limitate a un singolo giro, cosa che impedisce a TOCA 2 di fare il "salto" verso una differente sfera di giocabilità. Trovo comunque che i miglioramenti e le novità introdotte rispetto all'originale valgano bene l'acquisto anche da parte dei possessori di quest'ultimo, e meritino a TOCA 2 lo stesso voto del suo predecessore; tutti gli altri si troveranno di fronte a uno dei migliori giochi di guida della stagione, e alla migliore simulazione di "granturismo" assieme a Colin McRae Rally (non a caso targato anch'esso Codemasters).

HARDWARE

La scheda 3D è ovviamente richiesta: Toca 2 supporta senza problemi ogni genere di scheda accelerata, dal Permedia 2 alle Voodoo2, incluse ATI Rage, Banshee, G100 e G200, Riva 128 e TNT (necessari comunque 4MB on-board). La CPU minima è un P200 con 32MB di memoria, quella consigliata è un PII/266; la configurazione ideale è rappresentata da un PII veloce e una Voodoo2, oppure una scheda AGP dell'ultima generazione tipo Riva TNT (se volete provare il brivido del rendering a 32-bit). Il gioco installa DirectX 6.0, e richiede da un minimo di 55 a un massimo di 400MB di spazio su disco. Supportati i volanti (anche force-feedback) di ogni genere, configurabili al dettaglio.

Il manager più potente, il simulatore mondiale, il programma più completo.



Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. ©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.

Il Manager più potente presenta il nuovo sistema NGI™ (Negoziazione e Gestione Interattiva), un'autentica rivoluzione dei managers calcistici. Inoltre EuroPCCalcio consente di partecipare ai 5 migliori campionati d'Europa. **Simulatore Mondiale**, con più di 800 squadre e 24.000 giocatori dei cinque continenti per creare le tue personali competizioni. Il nuovo sistema di tattiche avanzate ti offre un livello di dettaglio e controllo del gioco mai visto fino ad ora.

E, come sempre, PCCalcio è **il programma più completo**: annuario, storia, base di dati, seguito manuale e "On-line", Campionato Manager e Manager-Pro, EuroPCCalcio, sfida Europa-America e il Simulatore Mondiale.

Intelli cam™

Narrazione e commenti di Aldo Serena e Massimo Tecca

GIOVANILI

TATTICHE AVANZATE

NGI

(Sistema di Negoziazione e Gestione Interattiva)

INTRODUCI NOME E SQUADRA

Primera
Segunda
2B I
2B II
2B III
2B IV
Premier
First
Second
Third
Bundesliga 1
Bundesliga 2
Serie A
Serie B
Division 1
Division 2

ALE ITA ESP ING FRA

GIOCATORE 4 Paolo

SIMULATORE MONDIALE

REGIONE SUDAMERICA
PAESE ITALIA
SERIE SERIE A
COMPETIZIONE GIRONE SOLO ANDATA
Nº DI SQUADRE 2

BRASILE

Supercoppa Italiana
Finale

RISULTATI
CLASSIFICA
CALENDARIO
FORMAZIONE
TATTICHE
VEDERE RIVALE
INGAGGIARE
IMPIEGATI
ROSA
CASSA
DECISIONI
STADIO

Redknapp ha rifiutato l'offerta adducendo motivi famigliari

> Sono interessato a cercare un altro giocatore con le stesse caratteristiche, scegliamo i criteri della tua ricerca.

> Alla fin fine, preferisco annullare l'operazione

OK

L.35.000

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

GIÀ IN EDICOLA

Accelerazione 3D opzionale

dinamic MULTIMEDIA

MACHINES

Un robot non può ferire un essere umano, o tramite l'inazione, permettere che un essere umano venga danneggiato. E se l'essere umano fosse estinto?

Doveva succedere. La letteratura fantascientifica lo prevedeva da tempo. Ma il dominio delle macchine dovette seguire la sua lunga storia.
Solo nel 2136 la fiera razza umana, lasciatasi alle spalle la Quarta Guerra Mondiale, volle riconoscere che il sovrappopolamento era divenuto il problema principale e decise di dare il via all'opera di colonizzazione dello spazio limitrofo. Con un piccolo appunto: nessuna delle tecnologie esistenti era in grado di trasportare alla velocità della luce esseri a base di carbonio senza danni eccessivi; la soluzione più immediata fu quella di ricorrere ad automi, a robot dotati di intelligenza artificiale sufficiente da consentire la preparazione del terreno per l'arrivo della contingenza umana.
Le macchine partirono e avviarono il loro processo, ciascuna su un diverso pianeta, ciascuna con le medesime direttive: colonizzare la nuova terra e renderla vivibile per l'uomo. Il quale, però, all'appuntamento previsto non si presentò. Cos'era successo? Le macchine – per loro natura pazienti – attesero un centinaio d'anni, ma l'uomo ancora non si faceva vedere e le risorse del pianeta iniziavano a essere messe in ginocchio dagli automi. La priorità doveva essere rispettata e l'unità centrale a controllo del pianeta Eden 4 decise che era tempo di richiamare dall'orbita la navicella che li aveva condotti sin lì e inviare diverse unità alla colonizzazione di altri paradisi terrestri o mere miniere di risorse per l'edificazione. Le macchine partirono nuovamente e diedero inizio alla seconda tornata di colonizzazione.
La stessa idea, ovviamente, era precipitata tra i circuiti elettronici delle unità di controllo che si erano stabilizzate su altri sistemi e l'eventualità li portò allo storico incontro. Razze meccaniche nel frattempo evolute secondo proprie linee si trovarono l'una dinanzi all'altra, ma le antiche routine di IA non prevedevano evidentemente la cooperazione. Il breve sguardo che si scambiarono quegli occhi privi di umanità fu la scintilla che diede il via alla devastazione su scala universo che ne seguì. Le unità centrali intuirono che altre razze inseguivano il loro medesimo scopo e per raggiungerlo non esitarono a modificare le proprie linee guida in modo da assumere una predisposizione belligerante. Vennero sviluppate nuove unità potenzialmente sempre più distruttive e nuove routine di IA a connotazione bellica si generarono, finché la guerra ebbe inizio. Le superfici brulle degli innocui corpi celesti si ricoprirono presto di cadaveri metallici e ovunque pullularono edifici volti alla distruzione. Fino a quando l'unità centrale del pianeta Eden 4 decise di mettere la parola fine sulla lunga guerra che procedeva ormai da cinque secoli e realizzò in un lampo di genio la sua ultima incredibile trovata nel campo dell'intelligenza artificiale: voi.

Questa missione singola è davvero originale; su una specie di superficie graticolare sono posti due gorilla per fazione in una sorta di rissa reale presa paro paro dal Wrestling. E ditemi se non è un'americanata questa...

Altro scenario interno; in questo caso si tratta di una missione di salvataggio tra le fauci di una struttura che dovrebbe richiamare una sorta di prigione. Senza la corretta strategia i nostri mezzi vengono facilmente debellati, quindi occorre utilizzare al meglio il medic commander...

Negli scenari coperti grande importanza è rivestita dal predominio sui passaggi come quello nell'immagine; buttarcisi a capofitto come dei BoseTi in preda a deliri borsistici è la soluzione peggiore, conviene principalmente attendere al guado gli ingenui nemici.

UN ROBOT DEVE UBBIDIRE AGLI ORDINI DATI DA ESSERI UMANI (Eccetto quando tali ordini fossero in contrasto con la prima legge). Ed eccoci di nuovo al banco delle prove, lettoracci miei, levato quel sottile velo di artifizio per mettere a nudo quello di cui si sta parlando, ossia l'ennesimo gioco appartenente al filone strategici in tempo reale. Come? Strategico in tempo reale? Ma cosa ci fanno tutti questi poligoni? Eh già, avete ragione, vi riconosco lo stupore, anche se, dopo tonnellate di titoli che ci avevano abituato alla solita visuale isometrica, era prevedibile la conversione alla terza dimensione. Conversione che non dovrebbe neppure risultare inedita, dato che un certo Riverworld dovrebbe al momento già essere uscito, anche se ne ho perse le tracce. Ma lasciamo da parte il discorso del "chi primo arriva meglio alloggia" e sfoderiamo la nostra brava lente di ingrandimento per dare un'occhiata ravvicinata al titolone in questione.
Si è detto strategico, si è detto in tempo reale, e senza livelli di difficoltà aggiungo. La storia di base è sempre la stessa e il

Anche il tutorial diventa qualcosa di speciale con ambientazione come questa. In ogni caso va detto che lo stesso risulta essenziale come un MAO nella banfa su TGM e non si dilunga troppo, così l'utilizzo delle nuove scoperte rimarrà a voi.

Il seeding pot è la struttura basilare, date le sue molteplici caratteristiche, dunque va protetta esattamente come fa il Duspa nei confronti della sua forma fisica (verrebbe da dire: una specie in estinzione...).

VOLERA' TRA LE STELLE ACCESE

Dal momento che ho perduto il mio angolo di aneddotica privato, mi vedo costretto a inserire quel velo di polemica necessario alla verve della rivista in un oscuro box nascosto tra le righe della recensione di turno. Sono praticamente certo che il Barone BoseTi (pronuncia con la s morbida) aprirà il suo fuoco su di me anche in codesto numero, a causa di una gita carnevalesca in terra svizzera a suo modo di vedere disastrosa. Ebbene, al di là del fatto che il Duspis stesso può confermare il contrario, mi trovo costretto a mettere alla gogna il Barone mio ex-compagno di merende proprio in virtù di un volubilità del tutto incontrollabile della situazione psichica. Vale a dire che, praticamente in tutte le serate redazionali o pseudo tali in cui abbiamo condiviso le maestranze, l'ho visto ineluttabilmente spegnersi nel giro di qualche minuto senza possibilità di appello. A differenza di qualcuno che, dichiaratosi imbellito per l'intero mese di dicembre, non ha ancora registrato cali particolarmente significativi...Così come er

Non credo che si possa dubitare dell'atmosfera di Machines, sottolineata da musiche di sicuro effetto tratte da tracce CD, anche se alcune (in particolare quella dei menù) si rivelano un filo ripetitive. Come si può arguire dall'immagine, i nostri mezzi meccanici dovranno vedersela anche con il calare delle tenebre (oltre che di altre amenità atmosferiche atte a calar la visibilità).

Visuale in prima persona, con tanto di radar. Il robot tecnico si sta avventando sul suo compare per un buon pizzicotto d'annata; dopo 500 anni di guerra un po' di goliardia non guasta...

all'esplorazione, in cerca degli obiettivi forniti da ogni missione (si parla della solita roba), con il bonus della prospettiva in prima persona che vi permetterà di cogliere al meglio la tridimensionalità degli scenari. Naturalmente esistono le solite varianti sul tema, del tipo scortare un pupazzo sino alla base, piuttosto che rintracciare il seeding pod nemico e cose di questo genere.
L'interfaccia non fa eccezione alla categoria e rappresenta né più né meno quello che ci si aspetta da uno strategico in tempo reale; attorno alla mappa obliterata dalla solita fog of war (questa volta l'effetto dissolvenza nel passaggio tra zona "in chiaro" e zona oscura è modulato sul tema interferenza e

L'unione fa la forza, è sempre stato così, ed ecco che una quaterna di misere unità volanti riesce a dire la sua contro le più blasonate truppe terrestri, colpevoli di essersi disgregate al momento della battaglia.

...il quale, come potete arguire da quest'altra immagine suggestiva, è in grado di curare i compagni in difficoltà (che altrimenti sono costretti a ricorrere ai garrison, edifici da costruire all'uopo).

momento. Una corretta definizione dei gruppi e un attento studio delle caratteristiche dei propri mezzi è indispensabile per la sopravvivenza degli stessi sulle agguerrite lande dei pianeti colonizzati). E l'area più cospicua dell'interfaccia è dedicata all'attività contestuale, ossia al box che evidenzia il mezzo selezionato (o i mezzi selezionati), seguito da quello che ne illustra le principali mansioni, in cui fa bella mostra di sé un tag molto interessante, per la selezione del livello di iniziativa. Questa particolare opzione permette di settare il livello di reattività del proprio mezzo nei confronti del nemico, il che va direttamente a influire sul comportamento tenuto dallo stesso in presenza di unità ostili. Impostandolo al massimo, ad esempio, vedrete le vostre macchine balzare all'attacco non appena da lontano verrà scorto un leggero movimento, sia esso di un'unità di attacco, sia di un'innocente unità di trasporto metallo. Il che non è necessariamente buono in quanto espone al rischio di imboscate e in generale situazioni poco piacevoli, come il fatto di ritrovarsi sotto il fuoco incrociato di potenti mezzi d'assalto e torrette. E potete stare certi che quando si aprirà la battaglia nessuno starà a guardare...
Detto questo, mi accorgo che Machines potrebbe sembrare niente di più del solito strategico in tempo reale, con il merito della grafica tridimensionale dall'impatto scenico spettacolare. Sebbene, le cose non siano molto lungi dal vero, mi preme sottolineare un paio di novità strutturali.
Intanto gli scenari sono tridimensionali, il che non si traduce solo in un fattore estetico, ma influenza la giocabilità, dal momento che consente ad esempio

gameplay (come pure un filo i pianeti di sottofondo e le stazioni orbitanti) è quello di Starcraft, se mi permettete di scomodare un mostro sacro. Che, in altre parole, significa atterrare su un pianeta, impiantare il proprio centro vitale (questo è in genere automatico) – o seeding pod – e inviare come atto preliminare una bella sonda nei limitrofi per scoprire l'ubicazione di sedimenti metallici ansiosi di estrazione. Il passo successivo consisterà nel predisporre un bel centro di estrazione e qualche trasportatore per accumulare il tutto in riserva. Poi è bene pensare alle difese, edificando le fabbriche per la belligeranza e quelle per le unità civili, che andranno subito a sciorinare mezzi a spron battuto. E, naturalmente, si darà il via

decisamente più carino da vedere) trovano posto i comandi relativi al richiamo del menù esterno per i salvataggi e il briefing (che è la prima cosa che si dimentica) e al cambio di visuale. Poi ci sono i pulsanti che danno una panoramica delle unità e degli edifici, più un quarto pulsante per richiamare i gruppi selezionati (è possibile, come sempre, assegnare a gruppetti di unità un numero di formazione, in modo da richiamare in fretta quelli che interessano al

Gli scenari sono molto variabili; in questo caso l'ambientazione è interna e la strategia è differente; non risulta una grande trovata buttare le proprie truppe allo sbaraglio quando c'è una torretta pronta a proteggere i cunicoli: conviene piuttosto inviare un'esca per depistare il fuoco nemico e poi attaccare con un secondo plotone (tratto da L'Arte della Banfa Guerrigliera, M.Svanoni).

NEXT

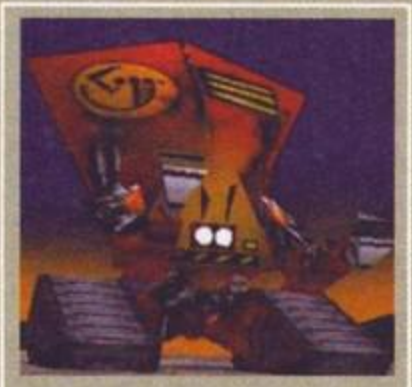
MACCHINA AUTOMATICA NO ANIMA

Niente più umanoidi in battaglia, né alieni venuti da altri pianeti a riporre la loro bava sulle nostre case, solo automi e pure intelligenti. Le categorie (che seguono, rappresentate ciascuna da un esemplare a caso) sono 11, ma il progresso e lo sviluppo tecnologico porteranno a un totale di 50 unità ciascuna con il proprio armamentario; riguardo alle armi si arriva a 25, una più letale dell'altra, mentre gli edifici dovrebbero essere 18 più i 7 impianti missilistici, tutto materiale che bramavo di ospitare in un altro box, ma lo spazio mi ha ucciso.

GRUNT
Sono le unità belliche basilari; economiche, ma anche discretamente efficaci, se usate in una certa quantità, come supporto ad attacchi pesanti, o per coprire le retrovie. Da usare all'inizio, ma non solo.

REAPER
Le capacità d'attacco iniziano a farsi pesanti (specie con l'avanzamento tecnologico), ma la loro fragilità ne impone l'utilizzo al fianco di unità ben più corazzate in grado di assorbire il fuoco nemico. Da notare che sono anche piuttosto veloci.

KNIGHT
Ancora più cattivi come unità d'assalto, ma la loro caratteristica preminente è l'introduzione della tecnologia che gli permette di librarsi in aria, superando falde acquifere o fiumi di lava.



CONSTRUCTOR
Sono coloro che realizzano gli edifici; il progresso tecnologico vi permetterà di ottenere i modelli avanzati in grado di realizzare le strutture più avanzate, ma all'inizio dovrete accontentarvi delle basi.

HEAVY ASSAULT
Eccoci al non plus ultra della potenza senza cervello; questi bestioni fanno un male cane, ma il rovescio della medaglia è rappresentato dai loro limiti in termini di velocità, manovrabilità, armatura o una combinazione tra le tre. Il grande carisma consiste allora nell'adoperarli in maniera astuta, evitando di farsi circondare da unità veloci o di farsi prendere alle spalle.

SPY
Le spie hanno due funzioni principali; la prima è quella di copiare le conoscenze nemiche (sufficiente farle entrare in un laboratorio), ossia clonare il progresso tecnologico avversario, funzione molto utile specie se quegli asini dei vostri cervelloni sono rimasti indietro. La seconda utilità, anch'essa molto utile, è il rilascio delle mine (che producono un danno pari a cento alle unità che si avvicinano entro un raggio di una decina di metri, il che è sufficiente per distruggere le unità più piccole e fare seri danni alle altre), ma la loro scorta è limitata a 5, sicché sarebbe utile costruire dei garrison per permettere loro il rifornimento. Nel multiplayer le spie sono in grado di camuffarsi come commander nemici, in modo da passare indisturbati tra le linee nemiche.

Ed ecco a voi anche il menù poveretto, fondato sul tema "le interiora delle macchine". Roba da far accapponare le resistenze al mio povero Celeron.

FLYING UNIT
Le unità volanti possono sorpassare qualsiasi tipo di asperità (come le voragini) e possono affrontare qualsiasi tipo di compito, come attaccare le unità terrestri, le postazioni, intercettare i B-Bomber nemici o proteggere i propri (che sono molto indifesi), che fanno sempre parte della categoria. Attenzione perché non sono molto resistenti e il fuoco nemico – specie l'antiaerea – può causare danni ingenti.

COMMANDER
Sono il corpo d'élite dei combattenti; resistenti e spesso equipaggiati con armi letali. In genere si vedono affidare incarichi di primaria importanza, come il trasporto di informazioni a una base a vanno scortati dalle altre truppe. Da utilizzare con brio.

situazioni di attacco privilegiate (le torrette in posizione rialzata hanno una gran mira); la possibilità di nascondere le proprie truppe all'interno di edifici, poi, lascia spazio ad alcune inedite caratteristiche palesate in sede di preview, ossia la possibilità di sabotaggi (di cui si incarica la spia con le apposite mine) oppure imboscamenti e azioni di guerriglia di questo tipo. Dopotutto, data la lentezza di spostamento di alcuni mezzi, l'attacco alle spalle può essere la tattica migliore. Naturalmente il trucco lo conosce anche il nemico, pertanto fate attenzione, pena la perdita di preziosi gorilla (dei mezzi mobili particolarmente devastanti), che in determinate missioni, vanno addirittura preservati dall'estinzione. Questo mi porta alla mente anche una particolare riflessione: il gioco non è di quelli facili facili (escluse le incombenze iniziali), sicché non sarà immediato realizzare ad esempio un'armata di bestioni per avanzare liberamente spazzando tutto a tappeto come si faceva in Starcraft, intanto perché la ricerca dovrà seguire il proprio corso prima di produrre i suddetti, poi perché delle armi a lunga gittata potrebbero prevenire l'avanzata dei marrani, riducendoli a detriti prima che siano riusciti a entrare in azione. E, in merito di detriti – da notare come stia procedendo per collegamenti

Merito del 3D è quello di fornire tra le altre cose situazioni strutturali decisamente pregevoli ancorché inedite per uno strategico in tempo reale. Nel particolare si nota uno degli orecchini del MAO.

TRANSPORTER
Vitali per la crescita della colonia, provvedono al trasporto del metallo (BMU) dalla miniera alla fonderia.

LOCATOR
Utili quanto inoffensivi; non appena avete posto le basi per una colonia, lanciatene uno alla ricerca dei minerali da estrarre; una volta trovato qualche falda, vi apporrà un ologramma nelle vicinanze e voi potrete costruire una miniera per estrarre.

APC
Trasportano grandi quantità di mezzi in modo abbastanza sicuro e soprattutto alla stessa velocità (non dimenticate che i mezzi hanno velocità differenti, per cui dovrete calcolare la cosa durante gli spostamenti, onde evitare di trovarvi ad esempio con un reaper dinanzi alla linea di fuoco nemica...).

Selezionando l'unità di costruzione e la relativa opzione ecco apparire la magica lista delle strutture; come potete vedere questo esemplare è piuttosto avanzato.

Il plotone si prepara alla battaglia; questa mi sembra di averla già detta, ma quello che forse ho scordato è che la campagna comprende un totale di 20 missioni ambientate sui più variegati pianeti più 25 skirmish, ossia missioni singole in cui vi troverete ad affrontare le altre tre fazioni (in tutto simili alla vostra a livello grafico) con la libertà di poter impostare un po' di parametri.

ipertestuali cerebrali – mi dimenticavo di sottolineare un'altra caratteristica di Machines, ossia la possibilità di riciclaggio; dopotutto, strutture e robot distrutti sono fatti di metallo, dunque perché non riutilizzare? Allo stesso modo strutture potranno essere distrutte oppure conquistate (per un gran risparmio) a patto di possedere le unità adatte allo scopo, che sono anche quelle basilari.

UN ROBOT DEVE PROTEGGERE LA PROPRIA ESISTENZA
(Facendo però in modo che questo non contrasti con la prima e la seconda legge). Il profilo tecnico è quanto mai roseo e ci offre pianori coperti da creature meccaniche un po' spigolose in verità, ma pur sempre di un certo impatto, anche considerato il fondale non privo di sgranature, ma sempre emotivamente intenso. Nella schermata di gioco è possibile fare praticamente di tutto e si parla di zoom e rotazione dell'immagine nonché di cambio della visuale. La migliore è senza dubbio quella che riprende i canoni dello strategico in tempo reale, ma ammetto di essere riuscito a giocare anche con la seconda visuale, telecamera quasi a terra, decisamente più spettacolare. Per i palati fini e le menti insaziabili è possibile salvare dei punti di vista da richiamare successivamente all'uopo, perché, bisogna dirlo, questa eccessiva libertà di telecamera rischia di provocare il capogiro senza un filo di abitudine (e soprattutto con un fratellino o cuginetto avido di mouse dalle parti del computer). Naturalmente in questo marasma tridimensionale, il rettangolino di selezione unità diventa wireframe tridimensionale e dalla sua colorazione si evince il livello di salute, ma se proprio si desidera fare i pignoli le informazioni arriveranno succinte ma puntuali al semplice momento del passaggio i mouse (che, come i programmatori java sanno, è un evento).
La visuale in prima persona è un po' scomoda per gli appassionati di sparatutto tridimensionali, dal momento che non si parla assolutamente di strafe e, del resto, se volevate evitare i colpi con il movimento dell'anca dovevate rivolgervi altrove (presa coscienza dell'enorme rischio di lasciarvi prendere dalla situazione e arrivare a salire le scale del proprio condominio con circospezione, come un noto gatto dal cervello fuso si è scoperto fare...). Ma, visto che siete qua, credo proprio che anche quelle due righe che seguono vi interessino. O sbaglio?

Massimo "Anziano ma non Estinto" Svanoni

L'idea, ve lo assicuro, è tra le più malvagie: sottoporre un gorilla al fuoco nemico senza supporto, significa perdere la preziosa unità, pur con un notevole ridimensionamento del contingente nemico.

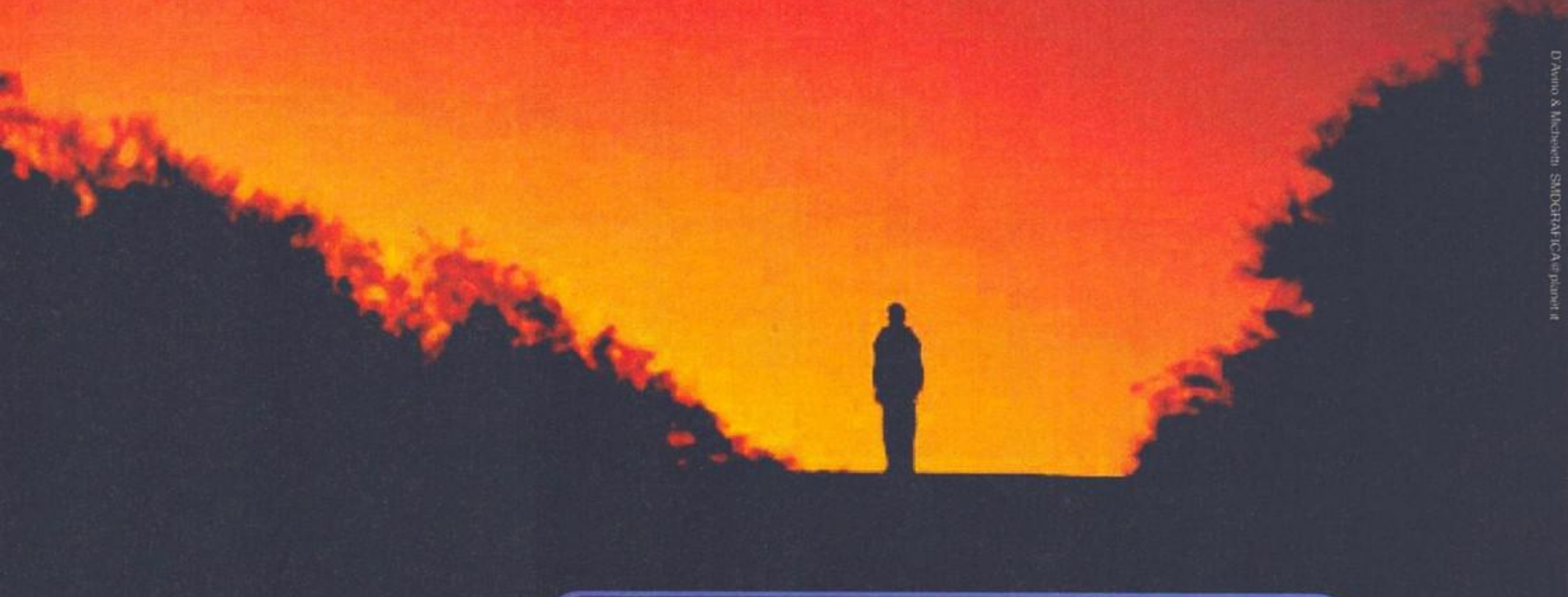
PC

L'anello di congiunzione tra il gorilla e la pizzetta. No, quello è il Duspa, sono proprio stanco. Machines è uno Starcraft con aneddotica 3D, anche spigliata, di quella che non serve solo a fare presenza. Il che non significa che è stupido, anzi, è piuttosto impegnativo e qualche pregevole trovata nel campo dell'originalità c'è anche: le imboscate, la possibilità di entrare negli edifici per nascondere o riparare le proprie unità o ancora copiare i progressi tecnologici con le spie e disseminare con le stesse mine a difesa dei propri territori. Sul piano dell'IA non ho notato eccessivi strafalcioni o eccessive perle: esiste il concetto di paura (le macchine scappano se rimangono in netta minoranza), ma è anche vero che quando si devono spostare attraverso spazi stretti si ostacolano e ora che trovano il sistema per cavarsela il fuoco avversario ha già detto tutto. Ma nel complesso la cosa funziona e funziona bene ; diciamo che rimane un'esperienza da provare, anche solo perché il sapore di qualcosa di nuovo è una delle migliori spezie in un videogioco. A patto che non vi lasciate prendere da irrefrenabili moti di colonizzazione, iniziando a battagliare con i vicini di casa come saprebbe fare un caporedattore di mia conoscenza. Sconsigliato al Silvestro.

HARDWARE

Senza fronzoli o aneddotica, vi sparo immediatamente la configurazione minima, salvo poi commentare: P200 con Win95/98 e (attenzione!) le DirectX 6.1 (incluse nel gioco), 32MB di RAM, CD-ROM 4X, un acceleratore grafico compatibile con il Direct3D (nell'elenco di chip supportati, che per amor di taglia e incolla cito, abbiamo: Voodoo, Voodoo 2, Voodoo Rush, 3D Labs Permedia 2, ATI Technologies 3D Rage Pro e Rage 128, Matrox serie G, nVidia Riva 128 e Riva TNT, S3 Savage e Intel i470) e 100MB di spazio libero su HD (più altri 100MB dopo l'installazione in allegria per lo swapping). Le schede sonore sono quelle compatibili con il DirectSound o con l'Aureal A3D. Naturalmente dovete tenere presente che, anche se le strutture e le unità sono composte da un numero di poligoni non eccessivo, gli spazi e le situazioni possono risultare talmente ampi da richiedere potenze di calcoli superiori; con il mio Celeron 300A e la Voodoo 2 in particolare ho riscontrato rallentamenti fastidiosi solo in scenari con attacchi di massa dalla portata devastante (peraltro all'ordine del giorno in strategici del genere Starcraft), ma questo è il prezzo da pagare per il tridimensionale. Io dico che se non avete un esemplare della categoria Pentium 2 (con cache supplementare o senza) e un bell'acceleratore onesto, potete aspettare Tiberium Sun in pace. Riguardo al multiplayer (4 giocatori), sono supportati i collegamenti seriali, via modem, su reti TCP/IP e IPX e la Acclaim fa sapere che dovrebbe esserci il pieno supporto sul servizio The Zone di Microsoft.

fino ad oggi chi aveva un Nintendo rischiava di sentirsi così.



Le cose dovevano cambiare.

E sono cambiate.

D'Arrigo & Machiletti - SMEDGRAFICA.it planet.it

XENIA EDIZIONI

OFFICIAL Nintendo® Magazine

FINALMENTE!

TUTTI I MESI IN EDICOLA

WARZONE 2100

Più volte abbiamo affermato che il genere degli strategici in tempo reale ha mostrato ormai tutti i suoi limiti e ogni titolo si assomiglia agli altri. Parole sacrosante, ma per fortuna c'è ancora qualcuno che crede nell'innovazione e che ha il carisma per proporre un titolo decisamente diverso rispetto agli altri. Sotto con l'aneddotica, quindi...

Un Bossetti fosforeo, sulfureo e cobaltico saluta questo mese di marzo (per voi è aprile, ma fa lo stesso), fonte di imbellimento imperituro.
Finalmente, dopo oltre un anno di tedio totale, mi sta tornando la voglia di giocare accanitamente a dei titoli che non siano i simulatori di volo (Falcon 4 l'ho lasciato in bambagia per mancanza di tempo, ma conto di riprenderlo quanto prima). In primis c'è Alpha Centauri, di cui sono andato a ritirare una copia dal MAO giusto ieri sera. È la prima recensione che stenderò a quattro mani, ma per il momento ho visto solo un paio di schermate introduttive. Che stessi aspettando Alpha Centauri, tuttavia, lo sa anche la nonna del Silvestrus.
In secundis è giunto questo Warzone 2100, la cui recensione era programmata per il mese scorso, ma che è slittata per motivi di convenienza: parliamo di un titolo la cui uscita è prevista per maggio; i Pumpkin Studios ci hanno fatto pervenire diverse versioni, ma era chiaro che trattavasi di release lungi da quella definitiva, vuoi per il numero di bug annidiati all'interno, vuoi per il fatto che alcune routine di intelligenza artificiale andavano palesemente cambiate, vuoi perché così è stato deciso.
Sono sempre stato un appassionato degli strategici in tempo reale, tuttavia è dai tempi di Red Alert che non mi diletto più: troppi, troppi titoli uguali fra di loro.

Il terreno è completamente modellato in 3D e pullula di canyon: le nostre unità non avranno vita facile...

Notate il senso prospettico che si ottiene da questa immagine: finalmente la distanza è un elemento tangibile!

Eccoci nella fase di progettazione delle nuove unità, che consente di implementare tutte le nuove tecnologie scoperte dai propri scienziati.

Wargasm era qualcosa di completamente diverso, ma in questa sede tengo a sottolineare che il voto finale è stato attribuito in seguito a un "summit": fosse stato per me, il giudizio sarebbe stato più severo.
Così va il mondo, la terra è rotonda e chi tace acconsente. Resta il fatto che Warzone 2100, titolo di cui mi accingerò fra poco a discettare in queste tre pagine, è partito in sordina e alla fine si è rivelato un prodotto eccellente, in grado di imbellire anche un pigro come il sottoscritto. La trama è descritta sul manuale: come dire che non ho voglia di parlarne in queste righe, visto che alla fin fine si tratta sempre di buoni contro cattivi. Per il momento, vi basti sapere che dopo il crollo della NASA, avvenuto nel ventunesimo secolo, il mondo si è imbruttito di parecchio; per non si sa quale ragione, voi vi trovate a capo di una fazione che deve recuperare la tecnologia sparsa qua e làT. Naturalmente il "God Mode" non esiste, pertanto dovete rassegnarvi ad affrontare un mucchio di rompitasche.
Ripensando alla clamorosa trama di StarCraft, mi viene una lacrima di malinconia, ma alla fin fine quel che conta è il gioco in sé, per cui rassegniamoci al fatto che, così come per le canzoni il testo è un optional, la trama di un gioco è del tutto fittizia. Veniamo dunque alla sostanza.
Il giocatore si deve cimentare in tre impegnative campagne, all'interno della quale si cerca di ricostruire il mondo così com'era prima della catastrofe. Parlare di campagne fa una certa impressione, soprattutto pensando alle solite missioni scollegate di tutti gli altri titoli del genere. Invece no: in questo caso, il collegamento fra una missione e l'altra è tale che... lo scenario è lo stesso. Ebbene sì: all'inizio della prima missione, ci si trova in un territorio completamente inesplorato, dotati solamente di un pugno di uomini. Il passo iniziale è quello di costruire le strutture di base, servendosi di apposite unità. Una volta edificata la fabbrica di armi e il centro di ricerca, unitamente al generatore di energia e al centro di comando, si può cominciare a fare sul serio. La

Osservate il notevole senso della terza dimensione che si riceve da questa immagine: le imboscate nei canyon non saranno più gli stessi!

Sul lato sinistro dello schermo potete vedere il pannello dell'interfaccia, che consente di impartire numerosi comandi alle proprie unità. Più intuitivo di così si muore.

nostra base è collocata in posizione eccezionalmente difendibile, visto che l'accesso è rappresentato da una strettoia : va da sé che è sufficiente collocare correttamente un paio di torrette mitragliatrici per rendere durissima la vita a qualunque invasore. L'energia, ossia l'elemento che tiene in vita la nostra base, è convertita da centrali petrolifere (ancora il petrolio! Ma usiamo il metano, che inquina meno!). Chiaramente, la difesa di queste centrali si rivela come al solito indispensabile, dal momento che, mancando l'energia, non si può procedere con la costruzione o la riparazione di alcunché.
Fin dalle prime battute, ci si accorge che Warzone ha qualcosa di speciale: mi riferisco all'implementazione della terza dimensione. Eggià, questo titolo si avvale addirittura delle schede accelerate, dal momento che il giocatore si trova immerso in un vero ambiente tridimensionale, inquadrato mediante un apposito sistema di telecamere. Da questo punto di vista, il controllo è notevole: con il pulsante destro del mouse si può ruotare la visuale e alzare o abbassare la telecamera. Come tutti i sistemi inusuali, occorre un po' di tempo per abituarsi, ma vi garantisco che il divertimento è incomparabile rispetto agli altri giochi. Solitamente, infatti, l'unico ostacolo era rappresentato dalla cosiddetta "fog of war", ossia quel sistema che impedisce di scorgere le unità nemiche poste a una certa distanza dalle proprie truppe. In questo caso, invece, una semplice montagna rappresenta un ostacolo del tutto simile alla realtà: con un'inquadratura qualsiasi si vede il lato anteriore, ma non quello posteriore; si rende pertanto necessario modificare la rappresentazione della scena affinché, poco per volta, si riesca a vedere tutt'intorno. L'operazione è piuttosto rapida, ma richiede comunque del tempo, tempo che durante le battaglie più accese si rivela un fattore di cruciale importanza. Immaginate di trovarvi all'interno di un passo: cosa c'è alla fine? La telecamera inquadra la strettoia in senso prospettico e per sapere cosa troveremo all'esterno è necessario muoverla mediante i tasti cursore, affidandosi poi al mouse e al pulsante destro per vedere ai lati. Mai come in questi frangenti ci si rende conto dei veri pericoli della guerra e delle VERE imboscate! In altri titoli, infatti, l'unico pericolo era rappresentato dalla comparsa dal nulla di alcune unità, mentre ora gli ostacoli sono anche naturali, non delle invenzioni dei programmatori. All'inizio si è un po' indispettiti e qualcuno potrebbe affermare che il gioco non vale la candela: durante le prime missioni, è più il tempo che si passa a ruotare la telecamera che non quello per coordinare le unità. Tuttavia, dopo un po' ci si rende conto che il realismo e il divertimento sono ai massimi livelli, anche perché l'assalto a una postazione nemica collocata su un altura diventa un'operazione esaltante. In parecchi casi, ho suddiviso le mie truppe in due gruppi, inviandone uno sulla sinistra e uno sulla destra. Premetto che è possibile inclinare la telecamera in modo da simulare una visuale "via satellite" (ossia quella solita), ma aumentando la prospettiva le operazioni vanno condotte con enorme senso tattico. Sperando di avervi convinto e rimandandovi anche alle fotografie, che dovrebbero illustrare ulteriormente il concetto, passiamo all'altro elemento che mi ha particolarmente soddisfatto: la connessione fra le missioni. Già, nel nostro caso le unità sopravvivono da una missione all'altra e, dal momento che esse accumulano esperienza e diventano

Questa schermata riassume l'essenza di Warzone 2100: una base posta sopra un'altura, la cui conquista richiede un ampio utilizzo della telecamera e delle differenti inquadrature.

In basso a sinistra compare l'onnipresente pannello principale, che ci consente di accedere a funzioni quali la costruzioni di unità e strutture, come pure la progettazione di nuove unità.

Le utili schermate informative ci mettono al corrente delle caratteristiche delle nuove strutture o tecnologie che si sono rese disponibili col passare del tempo.

Durante le prime missioni, le basi nemiche sono decisamente pacioccone e si lasciano addomesticare senza protestare troppo. Immaginate però come sarà in seguito...

Il simbolo posto sopra l'unità collocata nel centro dello schermo indica un grado maggiore, acquisito sul campo di battaglia. Esperienza significa maggiore precisione di tiro.

sempre più precise nel tiro, si rende necessario farle sopravvivere il più a lungo possibile. Ma non è tutto: per tutta la durata della campagna, lo scenario è sempre lo stesso e la nostra base si trova sempre nella stessa posizione, pertanto immaginate di trovarvi all'interno di una guerra su larga scala, le cui missioni finali vengono combattute su mappe di enormi dimensioni. Poiché le missioni sono una semplice suddivisione del conflitto, all'inizio di una ci si trova sempre nella situazione finale di quella precedente; capirete anche voi che, stando così le cose, le classiche vittorie di Pirro vengono fatte pagare molto care, soprattutto nelle fasi avanzate in cui il nemico è particolarmente agguerrito e trovarsi all'inizio senza unità equivale a una mazzata sulle gengive.

Una delle prime scoperte scientifiche riguarda la costruzione di un'unità mobile di riparazione e di una struttura con la medesima funzione; nulla di innovativo, per carità, ma coordinare le riparazioni diventa un'operazione di fondamentale importanza. A proposito di ricerca, sappiate che le tecnologie sono tantissime e riguardano sia i gingilli installabili

Ecco il nostro uccellaccio da trasporto, che rappresenta un diversivo nel corso della campagna.

Dal momento che è possibile modificare a piacimento l'inclinazione della telecamera, è possibile aumentare o diminuire a piacimento il senso della prospettiva.

all'interno delle unità, sia nuove strutture. Il nemico si fa sempre più agguerrito, pertanto dopo un po' non sapremo più che farcene delle Viper con mitragliatrici e vorremo qualcosa di più letale. Qual è il tipo di unità più potente? Eh! Eh! Eh! Qui viene il bello: in Warzone dobbiamo preoccuparci della progettazione delle nostre unità, in base alle armi e alle tecnologie attualmente disponibili. Si tratta di un procedimento semplicissimo suddiviso in tre fasi, ma che ci consente di ottenere una varietà mai vista prima. Finalmente è possibile produrre qualcosa appositamente per una missione, gettando alle ortiche il progetto per quella successiva e riammodernando completamente il proprio esercito.
Per quanto riguarda l'interfaccia, sono particolarmente soddisfatto dai comandi via tastiera, i quali consentono di selezionare le unità che vantano una determinata caratteristica: se vi serve raccogliere immediatamente le forze, non c'è niente di meglio che CTRL+A per selezionare tutte le truppe d'attacco. Col pulsante destro del mouse si richiama un menu che consente di determinare l'atteggiamento sul campo di battaglia (fuoco a volontà, pattugliamento e così via), come pure di impartire comandi del tipo "ritorna alla base", "ritorna per le riparazioni" e via di questo passo. Purtroppo, spesso le finestre occupano un'area esagerata dello schermo e da questo punto di vista i programmatori avrebbero potuto svolgere un lavoro migliore. Non sto pensando a finestre ridimensionabili, ma a dei pulsanti meno ingombranti.
Il pannello principale consente di accedere alla ricerca scientifica, alla costruzione di unità e di strutture, al rapporto della missione e alla progettazione delle unità, oltre a delle funzioni che scoprirete col tempo che passa.
Di tanto in tanto ci si trova impegnati in missioni all'interno delle quali le proprie unità sono trasportate in una zona calda, con l'obiettivo di recuperare dei manufatti o di cimentarsi in diversivi che ho particolarmente apprezzato. Chiaramente, non potete mandare tutto il vostro contingente, pertanto toccherà a voi selezionare le truppe che, a vostro avviso, sono maggiormente adatte al compito da portare a termine.
Questo è quanto.

BOSS

PC

Finalmente qualcosa di nuovo sul fronte occidentale! Da troppo tempo il settore dei giochi strategici in tempo reale stava ammuffendo a causa di titoli tutti uguali fra di loro, ma questo Warzone 2100 riesce non solo a portare una ventata d'aria fresca al settore, bensì a garantire anche una buona dose di divertimento. Non vi dico il sollievo che si prova a sapere che alla terza missione non si devono liberare degli ostaggi con un pugno di unità a propria disposizione (ogni riferimento a C&C, Red Alert e cloni è puramente voluto). La connessione fra le missioni è enorme e dà davvero l'impressione di trovarsi alle prese con una guerra su larga scala. L'interfaccia è buona, l'intelligenza artificiale del nemico è al livello standard (niente di che, dunque), ma quel che conta è che tutti gli elementi di innovazione, o comunque inusuali, che ho descritto abbondantemente nel corso dell'articolo, rendono Warzone 2100 un titolo godibilissimo perfino per un pigro come il sottoscritto. Manca stranamente il livello di difficoltà, ma dopo le prime facili missioni si ha pane per i propri denti. Dal punto di vista della realizzazione tecnica, nulla da dire: il lavoro svolto dai programmatori è buono e gli effetti di esplosione si difendono più che bene. Se pensavate, come me, che gli strategici in tempo reale non avessero più niente da dire, buttatevi a pesce su questa fatica dei Pumpkin Studios: non ve ne pentirete.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
92

HARDWARE

Sono richiesti un Pentium 200MMX, 32 MB di memoria, Windows 95/98, una scheda accelerata e un bel po' di spazio su hard disk.

M&G'99

SUblime
SUpercarburato
SUrriscaldato
SUbaru
SUccesso
SUdato
SUpereroe
SUdicio
SU e giu (dalla Svezia all'Indonesia)
SUl chi va la
SUino
SUperconcentrato
SUspense
SUperare (sempre)
SUfflè

Gremlin INTERACTIVE

RALLY MASTERS
THE RACE OF CHAMPIONS '99

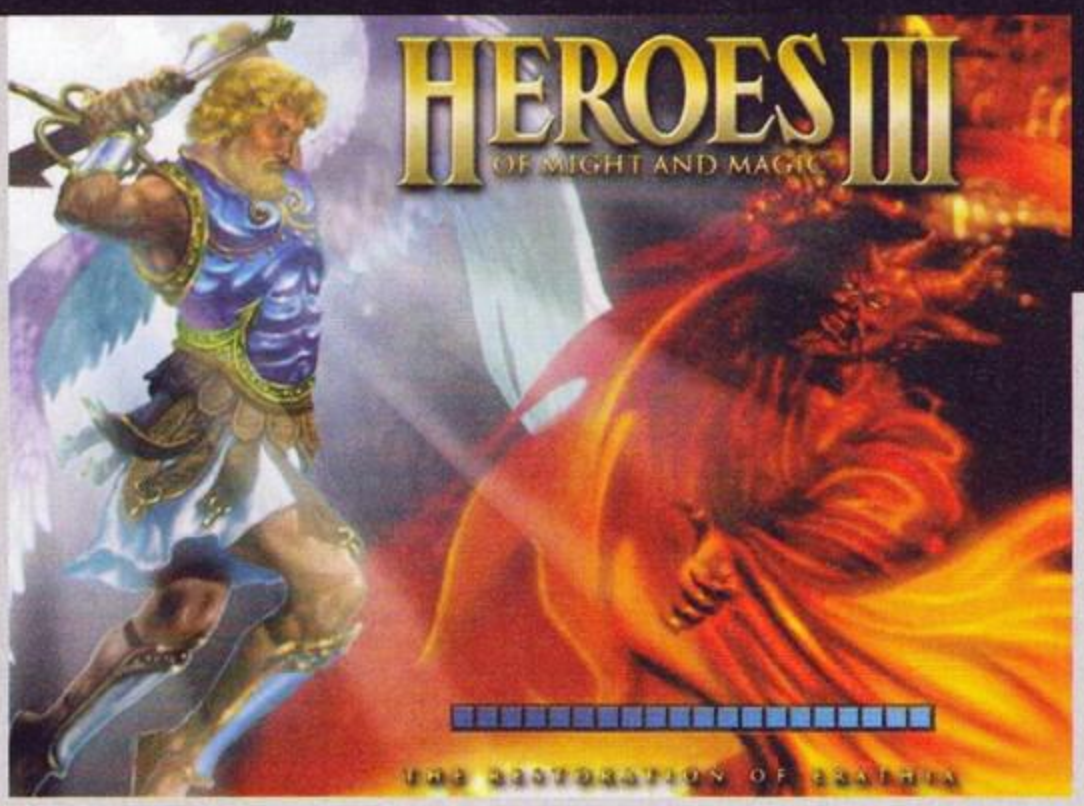
PlayStation PAL

NINTENDO 64

PC CD ROM

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it



Lungo tempo lontani da casa... E al vostro ritorno, soltanto un cumulo di macerie... A voi il comando delle truppe. A voi la riconquista di Erathia.

Le mie forze sono deboli, ma per quella decina di ogre basteranno.

Normalmente, le software house che si occupano di giochi di ruolo si prendono un periodo di relax piuttosto lungo tra un prodotto e il successivo. Questo avviene prima di tutto per non inflazionare le rispettive saghe e poi per lo sforzo (creativo e realizzativo) necessario a realizzare un gioco di questo tipo. Non fatevi ingannare dai nomi dei distributori: se è vero che la Interplay sforna un gioco ogni tre mesi, non sono certo loro a programmarlo. Si tratta di software house autonome, vedi la Bioware, sempre diverse, che lavorano rigorosamente a contratto.

La New World Computing di John Van Caneghem, però, in questo quadro di riferimento costituisce una piacevole anomalia: a neanche un anno di distanza da Might & Magic VI ha già rilasciato la versione recensibile di Heroes of Might & Magic III, nuovo episodio della serie strategica basata sul mondo di M&M, e sta già lavorando su Might & Magic VII... Insomma, si danno veramente da fare. L'unica cosa che mi sento di chiedergli è che, dopo aver toccato i livelli qualitativi di Might & Magic VI, restino sempre su quello standard. M&M VI è il gioco per il quale, l'anno scorso, ho ricevuto il maggior numero di richieste d'aiuto, a conferma di quanto l'abbiate giocato e quanto vi sia piaciuto.

Purtroppo Heroes III non è della stessa razza, nel senso che non è così eccezionale, ma bisogna stare attenti. Come molti di voi sapranno, le due serie hanno lo stesso scenario ma sono radicalmente diverse dal punto di vista della struttura. Gli M&M 'classici' sono giochi di ruolo, gli Heroes of M&M sono strategici a turni. Le singole battaglie sono vere e proprie avventure, nelle quali avete uno scopo ben preciso (ritrovare questo, distruggere quello...) e comandate degli eroi dotati di specifiche schede del personaggio. Le loro caratteristiche salgono con l'esperienza, a mano a mano che vincono le battaglie. Non è necessario elaborare una strategia di attacco o disporre le truppe, visto che gli scontri avvengono in modo piuttosto semplicistico. Per questo, dunque, non si tratta di un vero wargame quanto, piuttosto, di uno strategico. Il fatto che sia a turni, poi, non necessita di ulteriori spiegazioni.

Ricordando ai distratti che la saga di M&M si è spostata da qualche anno nel mondo di Enroth, abbandonando Xeen, diremo che la storia prende le mosse da quando Catherine, figlia di Nicholas Gryphonheart, riceve la notizia della morte del padre. Visto che suo padre era il re di Erathia, continente al di là del mare, ella si mette in viaggio per tornare a casa e ascendere al trono. Alcuni generali di Enroth si aggregano alla spedizione per darle una mano in caso di problemi e voi siete tra questi.

La vedetta avvista la terra, si getta l'ancora, si scende... Beh, credevate di vedere una cerimonia di benvenuto? Una di quelle dove si mangia tanto e si fanno vedere le cicatrici alle dame di palazzo?

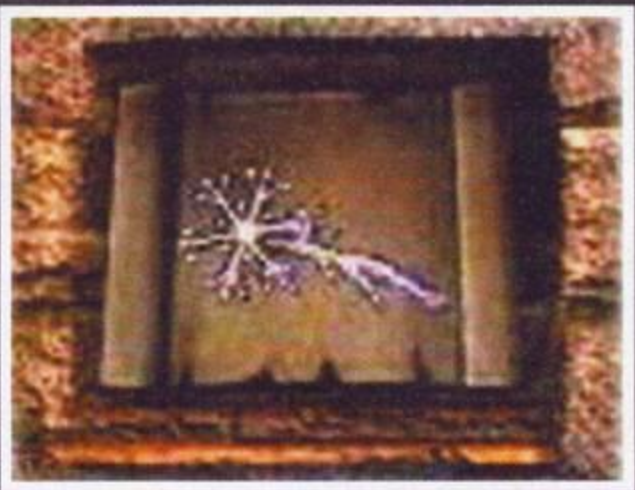
Ho trovato una sorgente magica, ma le frecce marroni indicano che, per arrivarci, dovrò aspettare l'indomani.

Un sacco di forzieri abbandonati all'aria aperta: meglio di così...

Il castello della città fornisce un sunto delle truppe disponibili, la loro quantità e le loro caratteristiche.

A ME GLI OCCHI!

Potrete utilizzare le magie dal momento in cui costruirete la gilda dei maghi e la userete per comprare l'apposito libro. Gli eroi hanno tanti punti magia pari a dieci volte il loro punteggio di Conoscenza (Knowledge), più eventuali bonus raccattati durante le avventure. Ogni magia si basa su un elemento e ha il suo costo di lancio, che può diminuire qualora possediate l'abilità per padroneggiare quel determinato elemento. Ovviamente potrete lanciare magie, una per turno, finché non finirete i punti, dopodiché dovrete aspettare qualche giorno per recuperarli. Oppure, se sapete dove si trovano gli appositi pozzi, potrete andare a bere per averli tutti in una volta.
Non tutte le magie servono per lottare: alcune si usano durante l'esplorazione, ma ve le lascio come sorpresa. Eccovi quelle di combattimento che mi sono servite di più.



- Ice bolt: un proiettile capace di abbattere un angelo o una ventina di nemici più deboli.

- Precision: consente a chi attacca a distanza di fare il massimo danno. Fondamentale se usata sui Marksmen, capaci di attaccare due volte per turno.

- Forgetfulness: dimezza il numero di attacchi a distanza dell'unità sulla quale è lanciato.

- Bless: consente a un'unità di fare il massimo danno in corpo a corpo. Una unità numerosa, con un incantesimo del genere, può spazzare via un esercito.

- Dispel: elimina gli effetti delle magie negative (ma anche di quelle positive) sull'unità selezionata. Utile per curare le vittime di Forgetfulness.

Come potete vedere, l'assedio non è facile: le mie truppe sono bloccate fuori e solo i grifoni (in alto) sono riusciti a entrare.

"Questa me la sono fatta qui, questa me la sono fatta là..." E invece, purtroppo per voi, dove prima si ergeva il castello troverete rovine, corpi straziati e un'incredibile desolazione. Il regno è stato invaso, e questo è pacifico. Più difficile capire perché e, soprattutto, per chi. Questo è l'obiettivo finale. Per saperlo dovrete portare a termine (vittoriosamente, of course), un certo numero di campagne, una più difficile dell'altra.
In genere, anche se non è sempre così, all'inizio della partita si comanda un eroe e si possiede una città. Vi viene spiegato l'obiettivo dello scenario corrente e, da quel momento, sarà tutto nelle vostre mani. Per ogni turno avrete un certo numero di punti movimento, con i quali spostarvi sul territorio. Per muoversi basta puntare e cliccare, la mappa è vista dall'alto. I tantissimi simbolini visibili in foto rappresentano luoghi particolari, che sono veramente una pletora e sono tutti visitabili. In generale li possiamo dividere in città, risorse (miniere, cave, laboratori...) e 'fritto misto' (luoghi che aumentano le caratteristiche, mostri, artefatti...). Le città sono, ovviamente, i punti di partenza. Vanno costruite un po' per volta e, a mano a mano che aggiungerete edifici, potrete utilizzarle per reclutare nuove forze. Gli edifici si possono aggiornare per consentire il reclutamento di forze più potenti, cioè con più energia vitale e maggiore abilità in combattimento. Un apposito locale cittadino, la taverna, consente di assumere nuovi eroi ai quali affidare il comando di un esercito: visto che non sempre si vince, talvolta i vostri eroi saranno sbaragliati, e siccome in tal caso fuggiranno, la taverna vi consentirà di sostituirli.
Le risorse forniscono il materiale necessario a costruire gli edifici della città. Dopo che le avrete visitate, esporranno la vostra bandierina e ogni giorno vi sarà accreditato il risultato del loro lavoro. Legna, oro, pietre, tutto quello che possederete sarà indicato nella lista in fondo allo schermo. L'unica cosa che dovrete procurarvi diversamente sarà il denaro, componente fondamentale di ogni costruzione. Per fortuna, nelle città abbastanza sviluppate, è possibile costruire un paio di edifici che assicurano 2.000 o 4.000 pezzi d'oro al giorno. E con quelli potrete andare avanti, nella maggior parte dei casi, fino alla fine dello scenario. Ma fate attenzione: mentre la città si può difendere, e dopo vedremo come, le risorse no. Basta visitarle e diventano automaticamente proprietà di chi le occupa. Visto che sulla mappa non

Ecco una città più o meno completa. Manca solo il porto, ma non sempre lo si può costruire.

Heroes III non è solo un wargame, perché ogni eroe ha i suoi punteggi, le sue skill e il suo inventario.

ci sono solo i vostri eroi, periodicamente dovrete rifare il giro per riprendervi le risorse che vi avranno rubato. La presenza degli eroi nemici ha anche dei lati positivi: come voi affronteranno gli scontri e ripuliranno la mappa da mostri che, altrimenti, dovreste affrontare in prima persona.
Il fritto misto di cui parlavo in precedenza è il motivo per cui questo gioco non è un wargame. Oltre a pacchi di mostri e a mucchi di risorse abbandonati qua e là, infatti, troverete oracoli, osservatori, maghi, sub-quest, edifici in cui allenarsi per aumentare le proprie statistiche, edifici dove upgradare le unità dell'esercito e molti altri. Ma questi non potrete occuparli: ci andate una volta, prendete quello che vi serve e poi, al limite, ci tornate con un altro eroe.
In generale, esplorare la mappa serve a scoprire dove si trova l'obiettivo specificato nel briefing. Intanto che andrete in giro dovrete conquistare le risorse e costruire gli edifici nelle città da voi occupate, per evitare che cadano nelle mani del nemico. Senza città non potrete reclutare le truppe e avrete un limite di sette giorni per riconquistarne almeno una. In caso contrario, sarete eliminati.
Ci saranno varie occasioni in cui la vostra strada sarà bloccata. E il motivo sarà sempre lo stesso: nemici. Qualche volta bloccheranno un passaggio, qualche volta occuperanno una città, qualche volta saranno al seguito del loro capo. Se vorrete andare avanti, dovrete affrontarli. Il combattimento è, dopo l'esplorazione, la seconda sezione principale di Heroes of M&M. All'inizio dello scontro le truppe si schierano ai due lati dello schermo. I rispettivi comandanti non interverranno direttamente nella battaglia, ma le loro caratteristiche influenzeranno il rendimento delle unità e potranno lanciare incantesimi. Le unità agiscono a turno e possono muoversi, attaccare, oppure entrambe le cose qualora il nemico sia entro la portata del loro movimento. Ogni tipo di combattente, sia esso umano o mostro, ha le sue specificità e il suo modo di combattere: gli angeli e gli arcangeli, due tra le creature più potenti del gioco, volano e coprono quasi tutta l'area dello schermo con un singolo spostamento. Le arpie volano e hanno la modalità 'strike and return', ossia attaccano e

La città sotterranea di Terraneus, obiettivo del primo scenario. Purtroppo l'eroe a cavallo indica che è difesa...

L'università consente di imparare molte skill che, altrimenti, avreste solo passando di livello.

STIAMO LAVORANDO PER VOI

Le città sono un eterno cantiere, visto che le trovate praticamente vuote e dovrete costruire tutti gli edifici nel corso del gioco. Cosa che porta via parecchi turni. Alcuni edifici, dopo essere stati costruiti, possono essere upgradati in modo da fornire truppe migliori. Altri possono essere replicati, in modo da averne due o più nella stessa città e quindi aumentare il numero di unità prodotte. Eccovi una rapida presentazione di cosa è possibile costruire:
- Castello: permette di proteggere la città con le mura esterne. Fondamentale.

- Torre dei grifoni: permette di reclutare i grifoni e, in seguito, i grifoni reali (più forti e resistenti).

- Silo: aumenta la produzione giornaliera di materiali, che potrete usare per costruire altri edifici.

- Giostre: permettono di reclutare cavalieri e campioni, ovvero il meglio delle forze umane di terra.

- Portale della Gloria: permette di reclutare gli angeli e, in seguito, gli arcangeli. Peccato che non lo si possa costruire sempre!

NEXT

I pit fiend sono forti, ma io vincerò perché ho 16 unicorni e 13 angeli: fidatevi, fanno duemila danni per volta (contro una media-mostro di 30 o 40 punti vita)!

tornano al punto di partenza, uscendo dal raggio di attacco del nemico. Picchieri e alabardieri sono lentissimi, ma costano poco, e quindi è facile fare dei gruppi di grosse dimensioni. Beholder e preti attaccano da lontano, con proiettili di energia... Insomma, chi più ne ha più ne metta. Non abbiate paura che si crei confusione, visto che le caratteristiche dei mostri sono facili da ricordare e le statistiche di cui tenere conto sono poche. Agli incantesimi, fonte di grossi vantaggi nel corso della battaglia, dedico un apposito box.
Un combattimento particolare è l'assedio. Le forze si schierano come al solito, ma stavolta i difensori sono dietro le mura cittadine (sempre che le abbiate costruite). Ciò significa che le unità assedianti capaci solo di camminare saranno bloccate e le vostre torri di guardia potranno martellarle da una posizione di relativa sicurezza. I difensori possono uscire, passando per il ponte levatoio, che viene richiuso appena l'unità è fuori dalle mura. Devono stare attenti, però, a non farsi ammazzare proprio sul ponte, che altrimenti rimarrà aperto. Gli assedianti, dal canto loro, possono usare una catapulta per fare breccia nelle mura. Ma questo richiede un po' di tempo (a meno che non si possieda l'apposita abilità per convogliare tutti i colpi nello stesso punto) e, nel frattempo, i difensori non stanno con le mani in mano. La soluzione? Procurarsi un sacco di truppe volanti, che passino sopra le mura. Ma truppe del genere non sono per niente economiche e, una volta dentro le mura senza il resto dell'esercito a dargli man forte, saranno facilmente decimate... Per fortuna che il computer non è molto abile: appena può, fa uscire le sue truppe, consentendo anche alle vostre forze di terra di fare la loro parte.
I giocatori umani, invece, possono adottare tattiche molto più ostruzionistiche capaci di garantir loro la vittoria persino se in inferiorità numerica: riempitevi di arcieri e preti, uccidete i nemici che attaccano a distanza e poi, mentre gli altri aspettano con calma che si apra una breccia, decimateli! Ovviamente dovrete colpire subito anche i mostri volanti, per evitare che superino lo sbarramento. È importante disporre di un eroe al comando delle truppe: la sua presenza consente di usare la magia e alza il morale alle truppe.
Al termine della lotta, se ce l'avete fatta, si raccoglie il bottino e si guadagna esperienza. L'aumento di livello dei condottieri è molto semplificato: non dovrete attribuire nessun punto, ma solo scegliere l'abilità che volete acquisire. Ognuna di esse ha un effetto facilmente spiegabile, tipo "questa vi dà +3 al morale", "questa vi dà le magie di quinto livello" e via dicendo. Non farete fatica a capire. Dopodiché si ricomincia a esplorare, per scoprire il mistero della morte di Gryphonheart e riportare l'ordine su Erathia. É proprio vero, non si finisce mai di combattere... Anche i latini, duemila anni fa, dicevano "vivere, militare est".

Boom! La catapulta ha fatto saltare un pezzo delle mie mura, ma nel frattempo ho ridotto le truppe nemiche a una specie di scherzetto. Ora esco e finisco il lavoro.

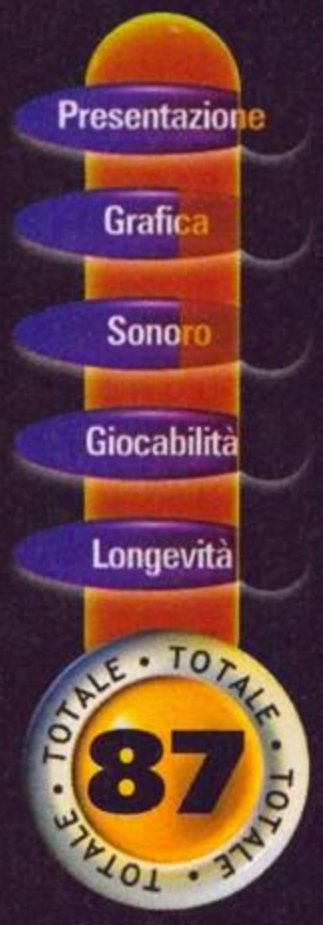
Già nel primo scenario abbondano i posti da visitare, una volta usciti dalla città di partenza.

Alessandro 'RPG' La Spada

Su Erathia abbondano le zone congelate. Che hanno comunque moltissimi posti da visitare.

PC

Heroes I è stato nominato miglior gioco di strategia nel 1995, Heroes II miglior strategico a turni nel '96 e non dubito che Heroes III rivincerà qualche altro premio del genere.
Peccato che siano passati tre anni e il gioco sia sostanzialmente uguale a se stesso... Certo, sono io il primo a dire che l'evoluzione non è un obbligo, almeno nei giochi di concetto, ed è molto più importante focalizzarsi sulla trama, sull'originalità e sull'interfaccia. Resta il fatto che Heroes III, con i suoi 65.000 colori e le trenta persone che ci hanno lavorato sopra (parole di Van Caneghem), non mi sembra un grosso passo avanti. Bello Heroes II, bello Heroes III. Con la differenza, come ho già detto, che sono passati tre anni.
Tenendo ben presente questo discorso, la prima cosa che si nota è l'indubbia classe che caratterizza tutte le produzioni NWC. Le illustrazioni, i nemici e il sonoro sanno di favola, con i nomi altisonanti dei protagonisti (Ironfist, Gryphonheart) che contribuiscono a migliorare l'atmosfera. L'interfaccia è ben studiata, ma non ci voleva molto, vista l'estrema semplicità dei comandi. Questa semplicità va a vantaggio della giocabilità: al posto di giocare un pomeriggio per volta, si può tranquillamente entrare per fare qualche passo avanti, o esplorare un altro pezzettino di mappa.
La possibilità di giocare un singolo scenario o una campagna, la presenza di un editor di mappe e una vasta gamma di opzioni multiplayer (sia per quanto riguarda le connessioni che per i servizi di gioco via Internet – Heat.net, MSN, Mplayer...) sono a garanzia della longevità.
In sintesi, il gioco è bello e mi è piaciuto. Tenete presente che rispetto al predecessore cambia poco e quindi, per apprezzarlo, dovete essere dei giocatori un po' retrò.

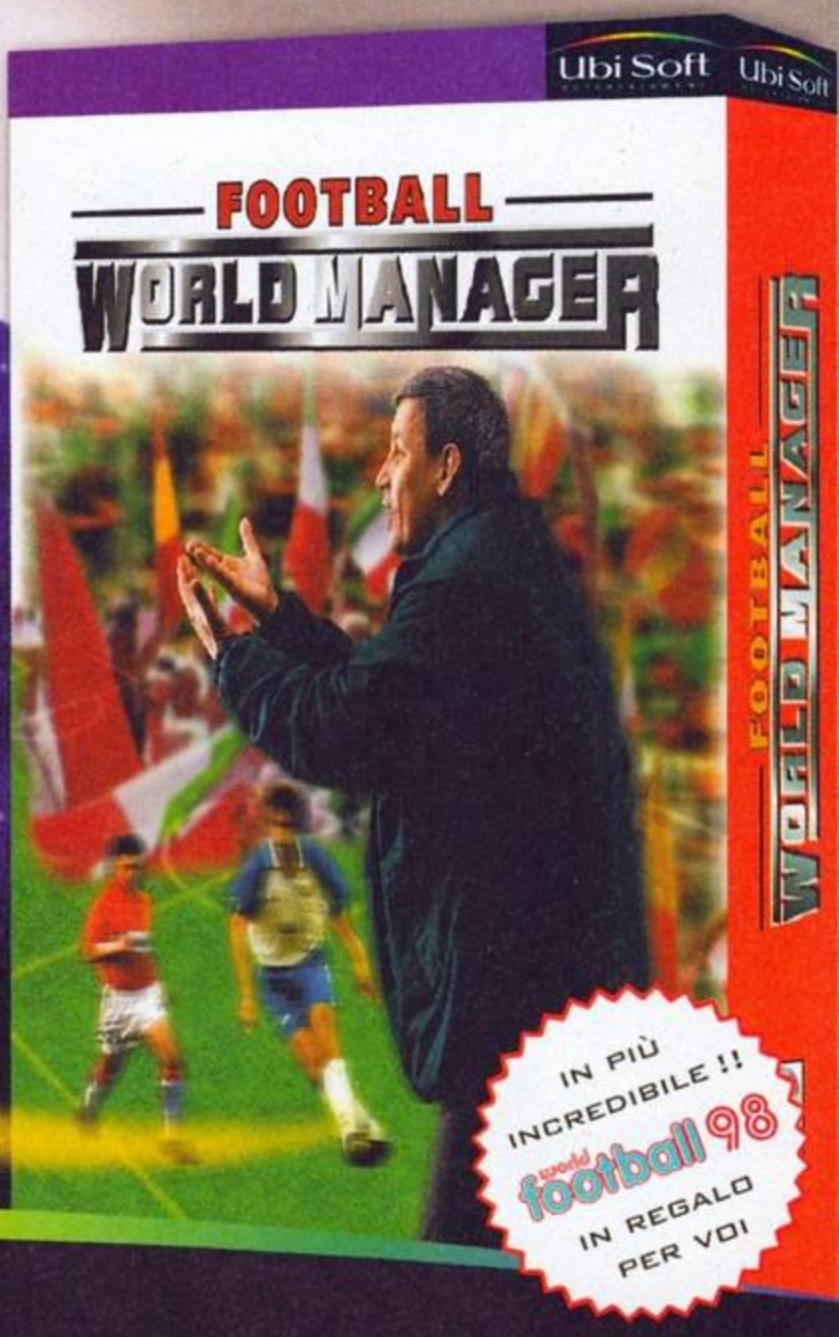


FOOTBALL WORLD MANAGER

TE LA SENTI DI SFIDARE IL MONDO?

- SCEGLIERE TRA 25.000 GIOCATORI, 1.000 SQUADRE DI 50 NAZIONI. 70 CAMPIONATI GESTITI CONTEMPORANEAMENTE DAL COMPUTER?
- GESTIRE COMPLETAMENTE LA SQUADRA, DALLA SCELTA DEGLI SPONSOR ALLE METODICHE DI ALLENAMENTO, ALLA COSTRUZIONE DELLO STADIO...
- INTERVENIRE DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLE GARE E APPORTARE LE MODIFICHE NECESSARIE PER ARRIVARE ALLA VITTORIA?
- GIOCARE CONTRO 8 ALLENATORI CONTEMPORANEAMENTE NELL'OTTIMA MODALITÀ MULTIPLAYER?

REQUISITI MINIMI:
PENTIUM 90 MHZ, 16 MB RAM
SCHEDA GRAFICA SVGA
WINDOWS 95/98



© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

WINDOWS CD-ROM PC

CAFFEINE STUDIOS

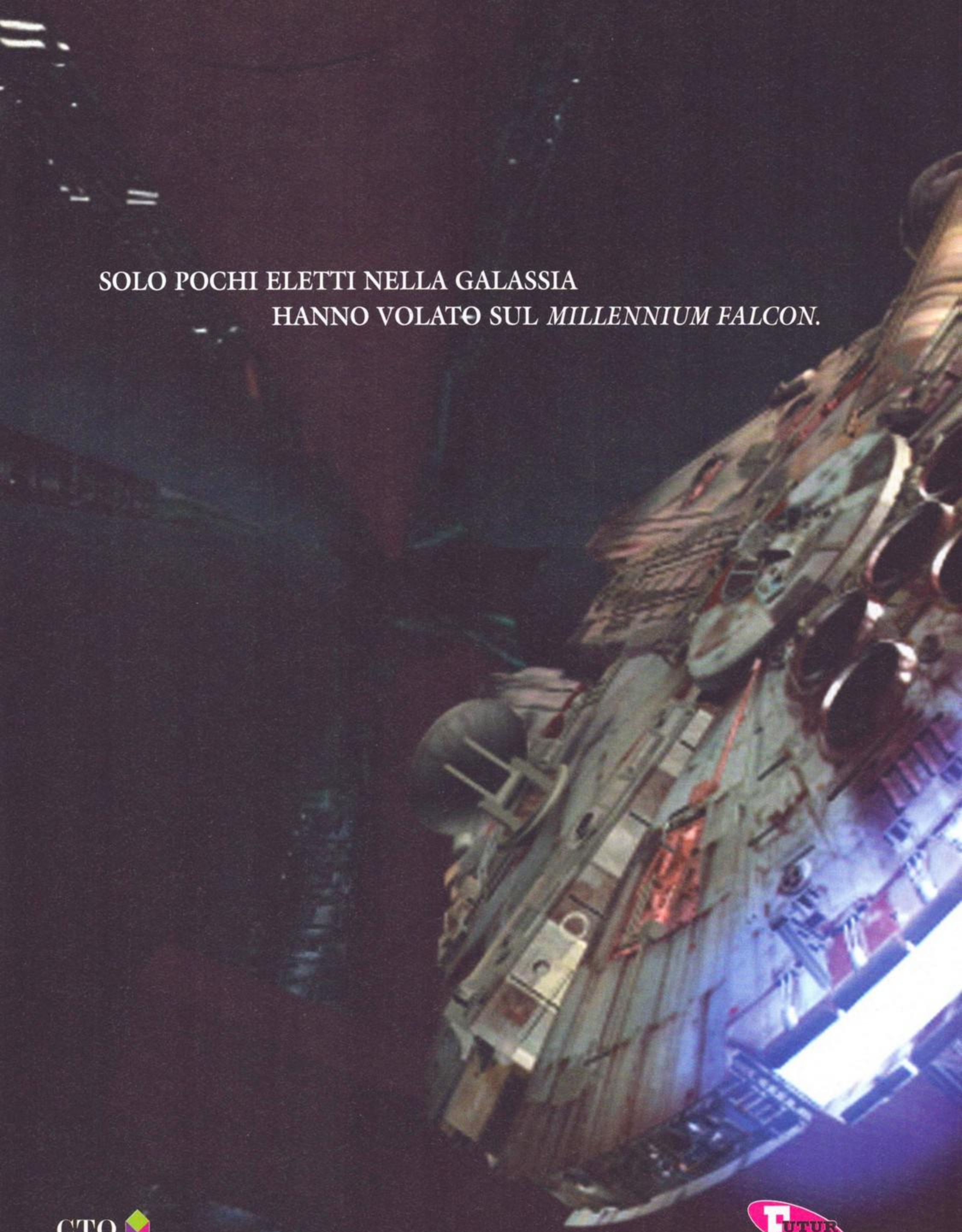
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

3D PLANET

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137



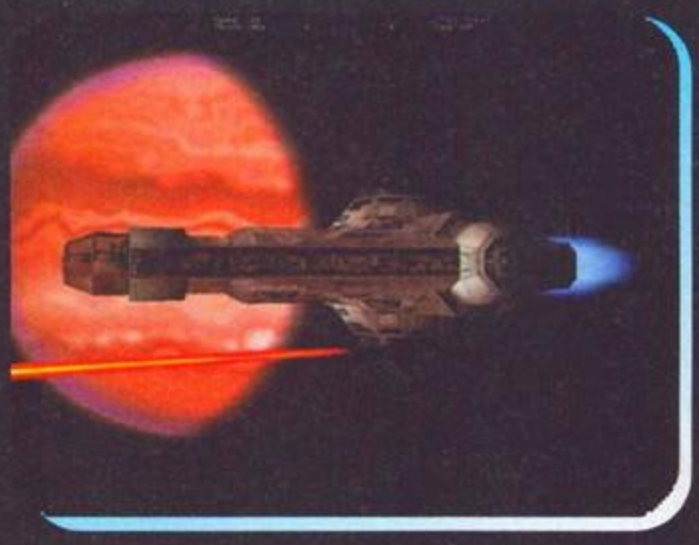
C.T.O.
http://www.cto.it

www.lucasarts.com/products/alliance • www.starwars.com

© Lucasfilm Ltd & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione.

FUTUR SHOW
cHi Non c'é noN ci sArà

Vieni a provarlo allo stand C.T.O.



E COSÌ SARÀ SEMPRE, SE NON RAGGIUNGI L'ULTIMO LIVELLO.

STAR WARS X-WING ALLIANCE

Una famiglia rivale minaccia il futuro della tua esistenza. Puoi avvertire la malefica presenza dell'Impero alle tue spalle. La tua unica speranza di sopravvivenza è di unirti all'Alleanza Ribelle in un epico conflitto stellare. Quando la grande battaglia avrà inizio, verrai chiamato a pilotare X-wing, A-wing, B-wing, Y-wing e Z-95. Con la tua squadriglia di piloti Ribelli (fino a 8) ti scontrerai con i caccia Imperiali in spettacolari missioni 3D. Infine, se te lo sarai guadagnato, ti ritroverai nell'abitacolo del leggendario *Millennium Falcon* a combattere contro una massiccia flotta Imperiale nella Battaglia di Endor. Le tue capacità di combattimento determineranno il destino finale della galassia. E, con un po' di fortuna, le stelle potrebbero allinearsi in tuo favore.

LUCAS Arts

V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

La domanda sorge spontanea: "Ma con V-Rally 2 ormai in arrivo su Playstation e Nintendo 64,non conveniva forse rinunciare a questa vecchia conversione dedicarsi alla nuova?".

In qualsiasi momento è possibile dare un occhio alle vostre spalle per vedere cosa fanno gli avversari.

Di fronte a un tramonto del genere, l'avvertimento della curva a sinistra che segue potrebbe anche passare inosservato. E in ogni caso è una piega facile (freccia verde).

Probabilmente alla Infogrames non devono pensarla in questo modo. Non si spiegherebbe altrimenti l'uscita di V-Rally PC dopo più di un anno e mezzo dalla data di nascita dell'originaria versione PSX. Già il punto di partenza non era eccezionale (V-Rally non ha mai entusiasmato troppo...)(evidentemente i videogiocatori non la pensano così, visto che si tratta di una delle simulazione di guida in assoluto più venduta di tutti i tempi... NdMax) e la lunga gestazione non ha certo giovato al risultato finale. Non che la versione PC sia brutta, anzi è decisamente migliore della precedente, ma non riesce a scrollarsi di dosso la polvere di un titolo ideato e costruito quasi due anni fa. Tanti piccoli particolari mettono immediatamente in guardia sull'aspetto non proprio "up to date" del gioco e l'inevitabile carneficina che si perpetuerà sugli scaffali dei negozi non dovrebbe vedere il titolo della Infogrames tra i favoriti. In ogni caso, non fasciamoci la testa prima di essercela rotta e vediamo cosa questo argenteo disco sia in grado di offrire.

V-Rally è un arcade, su questo non si discute. Anche se ho sentito qualcuno banfucchiare che il modello di guida è estremamente realistico, mi sento in dovere di smentire categoricamente. Realistico può essere Colin Mc Rae della Codemasters; può esserlo lo Svanoni in groppa a un go kart o la sorella del Mao a cavallo a un bue, ma V-Rally proprio no. Asserire che la difficoltà insita nel tenere in carreggiata la propria auto è frutto della fedele riproduzione del comportamento e della tenuta dei mezzi meccanici è una pura utopia. Qualsiasi sia il fondo stradale, infatti, le auto di V Rally si comportano allo stesso modo e l'impostazione dei tornanti è sempre uguale. Le collisioni con gli oggetti posti a bordo pista sono casuali e particolarmente frustranti, dato che la macchina finisce ruote

Mentre sulla pista iniziano a cadere i primi fiocchi di neve, la battaglia infuria tra i quattro piloti ancora in gara...

L'effetto della pioggia è ben realizzato, con goccioloni che arrivano in faccia in relazione alla velocità dell'auto.

UNDICI AUTO PER DIECI PILOTI?

In V-Rally potrete guidare undici diverse auto. Vi forniamo la lista completa delle prime dieci (non si sa perché, ma lo screenshot della Corolla non ne ha voluto sapere di lasciarsi catturare...) con la raccomandazione di indossare sempre il casco e di allacciare le cinture di sicurezza.

Peugeot 106 Maxi
motore: 1600
trazione:FWD
cavalli: 200
peso: 880kg

Subaru Impreza 555 WRC
motore: 2000 turbo
trazione:4WD
cavalli: 300
peso: 1300kg

Mitsubishi Lancer Ev. IV WRC
motore: 2000
trazione:4WD
cavalli: 300
peso: 1280kg

Peugeot 306 Maxi
motore: 2000
trazione:FWD
cavalli: 275
peso: 960kg

Ford Escort WRC
motore: 2000
trazione:4WD
cavalli: 300
peso: 1230kg

Renault Maxi Megane
motore: 2000
trazione:FWD
cavalli: 270
peso: 960kg

Quando le ruote mordono la neve le cose dovrebbero farsi più difficili. In realtà non si avvertono cambiamenti di sorta.

Alla guida di una Corolla affrontiamo un canalone nebbioso, mentre davanti a noi la Megane dello Svavoni rischia di cappottare...

all'aria con una facilità disarmante. È chiaro che dopo un po' di pratica si evitano incidenti del genere, ma la sensazione non è molto appagante.
Le possibilità di gioco sono essenzialmente due: arcade e campionato. Nel primo caso si tratta di affrontare una serie di tracciati posti in rapida successione, in ciascuno dei quali l'unico imperativo è arrivare al traguardo nel minor tempo possibile. I tracciati sono contrassegnati da numerosi check point che vanno raggiunti prima che il tempo limite si esaurisca. In questa modalità di gioco avrete tre diverse possibilità di scelta, legate ciascuna a un preciso livello di difficoltà. Se vi cimenterete con "easy" dovrete gareggiare su quattro piste a ambientazione diurna e dal design non troppo arzigogolato; se sceglierete "medium", i circuiti saranno sei e inizierete a fare amicizia con nebbia e pioggia; se siete dei veri fuoriclasse e il livello "hard" non vi spaventa, preparatevi a gareggiare di notte o sulla neve, percorrendo le otto piste preparate per voi dai game designer Infogrames. Da un semplice calcolo matematico si evince che in questa modalità di gioco le piste sono diciotto. In totale i tracciati sono addirittura quarantadue!
Per quanto riguarda il Campionato, questo si articola in otto diversi rally, ciascuno dei quali composto da tre tappe. Le ambientazioni e le superfici (o le condizioni climatiche) delle varie gare saranno quindi alquanto diverse. Vi ritroverete, pertanto, a gareggiare sugli sterrati della foresta indonesiana, sulle strette stradine del litorale spagnolo, sulle mulattiere della Corsica, sulle nevi delle Alpi francesi, sul fango della campagna inglese, sulla sabbia africana del Safari, tra i ghiacci svedesi e nelle foreste pluviali della Nuova Zelanda. Il sistema dei punteggi è un po' arbitrario e assegna cinque punti al vincitore del rally, tre al secondo e uno al terzo.

Lo so che non si vede niente, ma del resto è notte, no? Colgo l'occasione per segnalarvi le sei diverse visuali di gioco.

Oltre a queste due modalità di gioco non manca il Time Trial che consente di impratichirsi sui vari tracciati e di limare il record sul giro (con tanto di auto ghost) e il multiplayer che consente a quattro persone di sfidarsi via Internet o in rete locale.
Due paroline veloci veloci per descrivere il settaggio dell'auto. Si tratta di una sezione decisamente inutile e solamente abbozzata. In ogni caso sarà possibile intervenire sulle sospensioni (scegliendo tra tre diversi gradi di rigidità), sui rapporti del cambio (tre possibili lunghezze), sul tipo di cambio (automatico o manuale) e sul tipo di comportamento legato all'inserimento in curva (sovrasterzo o sottosterzo). A questo punto non rimane che leggere il commento e ingolosirvi con i box sparsi qui attorno (uno dei quali ho dovuto mio malgrado spazzare via per esigenze di spazio... NdMax).

Stefano "DuspiS" Lisi

Durante le tappe potrebbe capitare di imbattersi in corsi d'acqua e in piccoli guadi. Niente paura perché anche la PaNda del Bossetti potrebbe farcela...

Citroen Saxo kit car
motore: 1600
trazione:FWD
cavalli: 2650
peso: 880kg

Skoda Felicia kit car
motore: 1600
trazione:FWD
cavalli: 200
peso: 880kg

Nissan Almera kit car
motore: 2000
trazione:4WD
cavalli: 260
peso: 960kg

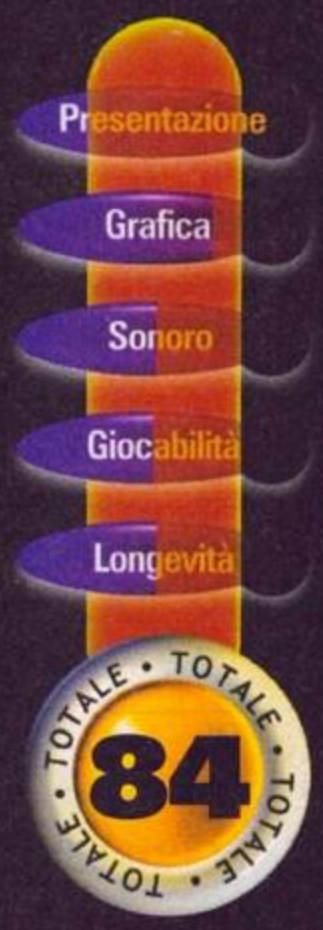
Seat Ibiza kit car
motore: 2000
trazione:FWD
cavalli: 265
peso: 960kg

PC

Il primo impatto con la conversione della Infogrames è stato non troppo esaltante. Provato su un Pentium II 233 con acceleratore grafico, V-Rally si è rivelato tutt'altro che fluido con aggiornamento dello schermo alquanto discutibile. Nella maggior parte dei casi il clipping è troppo visibile, anche se va detto che gli oggetti presenti sono parecchi. La grafica è ricca e dettagliata, ma è di vecchio stampo e vedere spettatori piatti come sogliole e muretti spalmati sui prati non fa certo bello. I fondali sono da dimenticare, mentre degni di nota sono gli effetti atmosferici di pioggia e neve. Purtroppo le auto non si sporcano e le texture che ricoprono le carrozzerie (tra l'altro composte da un numero di poligoni ridicolo) non sembrano certo dei capolavori. Per il resto valgono le solite cose con lens flare fittizio, nebbie e un terribile effetto di illuminazione dei fari in notturna (non male il fascio di luce, ma angosciante l'aggiornamento a scatti del tutto). L'impostazione generale, inoltre, mi ha fatto storcere il naso in più di un'occasione, dato che il controllo del mezzo non è ottimale (spesso si ha la sensazione di viaggiare su immaginari binari) e le reazioni sono spesso troppo brusche. La longevità è nella media, in quanto pur essendoci tantissime piste, il gioco non è difficile (ho completato la sezione arcade nei tre livelli di difficoltà in un'oretta, vincendo tredici gare su diciotto) e alla lunga risulta ripetitivo. Non malaccio il sonoro.
In conclusione, un gioco con molti difetti che però alla lunga mi ha ugualmente appassionato per qualche giornata (lo sapete che sono malato per i giochi di guida): se state cercate una possibile alternativa a Screamer Rally o Colin McRae, comunque di caratura superiore, questo Vrally potrebbe anche fare al caso vostro.

HARDWARE

La configurazione minima è un Pentium 166 MMX, con 16MB di RAM, lettore a quadrupla velocità, scheda audio compatibile Windows 95 e Direct X 6.0. Per godere al meglio il gioco della Infogrames è necessario un acceleratore grafico con almeno 4MB e un processore decisamente più potente.



MENHIR

ATTACCO ALIENO!

DEFCON ZERO

UN'INVASIONE DI...

VIDEOGAMES, DREAMCAST, PLAYSTATION, PC CD-ROM E ACCESSORI
FUMETTI E VIDEO MANGA, MODELLISMO IN VINILE E RESINA
GIOCHI DI SOCIETÀ, T-SHIRTS, GADGETS, POSTERS
ROMANZI FANTASCIENZA, FANTASY, HORROR
GAMES WORKSHOP, MAGIC: L'ADUNANZA
E... STAR TREK!

SONO ATTERRATI A...

MILANO
Via Paisiello, 28
tel. 02/70608326

ASCOLI PICENO
Via D'Ancaria, 2
tel. 0736/262481

COMO
Via Milano, 240
tel. 031/241806

FORLÍ
Via Bufalini, 35
tel. 0543/27885

GALLARATE
Via Marsala, 19
tel. 0331/772304

VARESE
Via Morosini, 11
tel. 0332/239537

APRIAMO INSIEME UN NEGOZIO DEFCON ZERO - per informazioni sul franchising telefona allo 02/781823

LANDER

Tanto tempo fa, in una sala giochi lontana lontana...

Il fenomeno delle riedizioni di giochi storici ha subito di recente un vero e proprio boom, portando alcune software house a sfornare nel giro di pochi mesi versioni poligonali o comunque rivoluzionate nell'aspetto grafico di veri e propri capisaldi del divertimento interattivo dei bei tempi che furono. Frogger, Centipede e Asteroids hanno già graziato i nostri schermi, e per il prossimo futuro è prevista anche una nuova incarnazione di Space Invaders, mentre il capostipite di questa new wave può essere probabilmente individuato in Pitfall, primo gioco a essere realizzato espressamente per Windows 95 alcuni anni orsono. Per quel che mi riguarda, non sono assolutamente contrario in linea di principio a operazioni di questo tipo, se non fosse che solitamente in questi casi i programmatori si dimenticano bellamente di ciò che hanno imparato nel corso della loro carriera, sviluppano una rara forma di malattia del sonno e ripropongono uno schema di gioco assolutamente invariato rispetto all'originale, infilandoci dentro una manciata di effetti speciali tanto per gradire. Forse sono emozionati come bambini all'idea di poter trasporre un classico della loro infanzia o, più probabilmente, sono costretti da ragioni di budget a buttare sul mercato prodotti che, al di là del loro valore intrinseco, possono comunque contare su una discreta risposta da parte dei nostalgici, ma il sentimento che solitamente suscitano in me non è né nostalgia né ammirazione, e può essere classificato in un solo modo: profonda, infinita tristezza. Nel caso di Lander il discorso è stato un po' diverso, poiché avevo avuto modo di vederne girare una versione alpha diverso tempo fa e numerose immagini si erano palesate sul mio monitor nel corso della fase di sviluppo, quindi sapevo di potermi aspettare un po' di più di un semplice lifting. E ciò è bene, anche perché stiamo parlando di preistoria videoludica e qualche ritocco poligonale qua e là non avrebbe giovato più di tanto a un gioco che, udite udite, ha avuto la sua prima incarnazione in sala giochi quasi due decadi fa! Se avete superato la maggiore età, vi ricorderete sicuramente del cabinato in questione, e probabilmente vi sarete anche cimentati in qualche sessione di gioco, tentando di far atterrare senza danni quella maledetta navicella vettoriale sempre a corto di benza che sembrava nutrire un particolare interesse per le asperità del terreno più insidiose, tanto che andava sempre a schiantarcisi contro. A questo punto, è possibile che io abbia risvegliato in voi memorie sopite e che una forte voglia di rivalsa vi abbia invaso al ricordo delle passate sconfitte, quindi è lecito immaginare che vogliate saperne di più e, in fondo, noi siamo qui per questo.

Le esplosioni sono ben realizzate, ma credo che difficilmente la mia astronave uscirà galvanizzata da questo scontro ravvicinato...

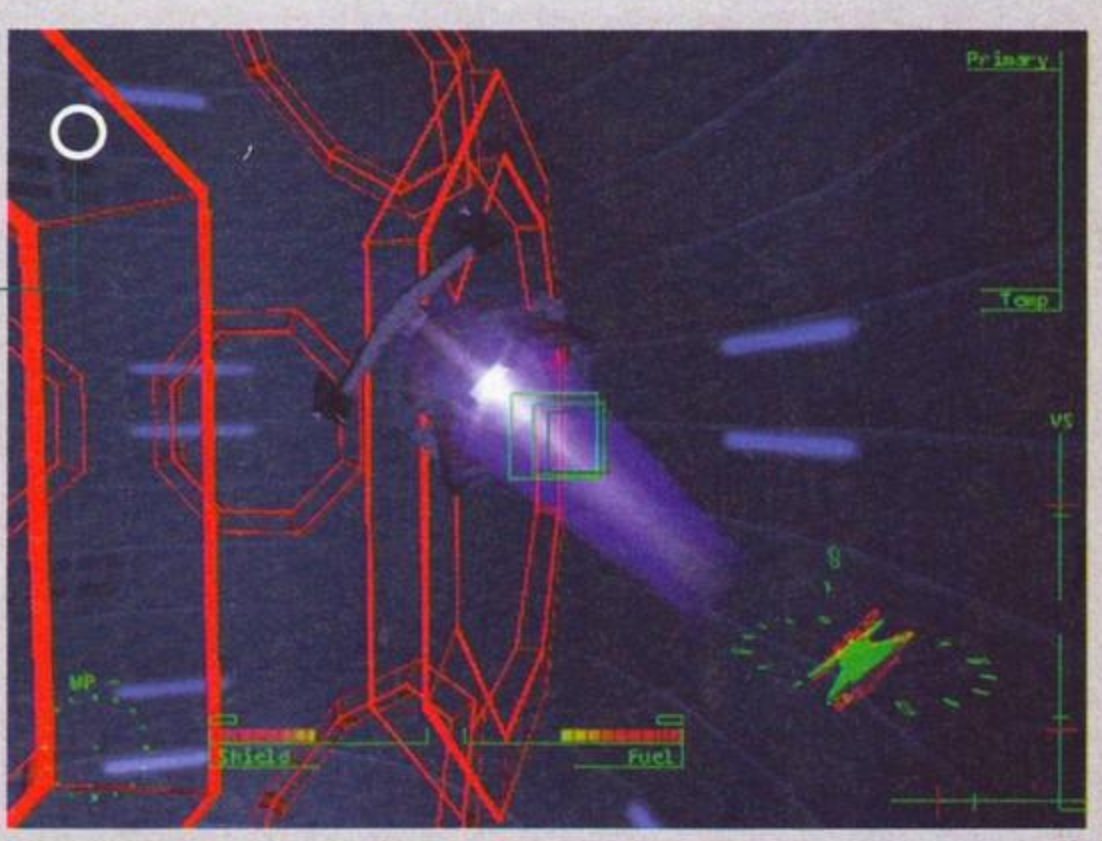
Offresi mercenario dotato di enormi razzi

La prima innovazione che salta subito all'occhio (aiuto, qualcuno mi stacchi questa bestia schifosa dal bulbo oculare!) è l'introduzione di una trama, elemento che all'epoca era stato completamente trascurato in favore di... grafica mirabolante? Sonoro pentafonico? Intricati livelli di gioco? No, niente di tutto ciò: schermate monocromatiche e poco definite, che molti oculisti ritengono essere responsabili, assieme al solipsismo sfrenato, della miopia di parecchi elementi della nostra generazione. Questa volta invece la Psygnosis si è spremuta a fondo le meningi e ha pensato bene di farci indossare i

Ed ecco un fantastico cunicolo, rischiarato dalle luci dei miei missili, intenti a radere al suolo una serie di temibili colonne armate fino ai denti...

La sezione di tirocinio termina con questa prova micidiale, che metterà a dura prova la vostra coordinazione.

I briefing sono ben fatti, ricchi di dettagli e interessanti. Peccato che poi la pratica sia molto più dura di quanto non sembri sulla carta!



Spesso vi sarà chiesto di neutralizzare delle postazioni poste a guardia di un tunnel, per poi farvi strada all'interno dello stesso, in stile Descent.

panni di un mercenario che, utilizzando il proprio modulo spaziale, ha la possibilità di compiere missioni di vario tipo al servizio di tre differenti corporazioni, ognuna delle quali ha obiettivi che entrano in conflitto con gli scopi delle altre. La differenza principale rispetto a prodotti come Privateer o il mitico Elite risiede nella natura del nostro mezzo, poiché non si tratta di un'astronave veloce, maneggevole e armata di tutto punto, ma di un misero modulo di allunaggio dotato di un singolo reattore e quindi controllabile solo sfruttando una sorta di giroscopio e bilanciando attentamente i movimenti per trarre vantaggio dalla forza d'inerzia. Come avrete intuito, questa simpatica baracca non può assolutamente affrontare i viaggi interplanetari che ogni buon mercenario deve sorbirsi per accaparrarsi le opportunità più ghiotte e, proprio per questo motivo, ci imbarchiamo su un'enorme vascello spaziale che compie una sorta di crociera del sistema solare, approfittando delle soste per portare a termini i compiti che i nostri datori di lavoro sono così gentili da volerci affidare. Tutta questa fase viene gestita attraverso un'interfaccia piuttosto particolare (ormai in ogni gioco a tema futuristico ci infilano una specie di browser pieno di oggetti tridimensionali che ruotano... che fantasia!), che permette di leggere i messaggi a noi indirizzati e di effettuare upgrade e riparazioni del mezzo. Per quel che riguarda quest'ultima possibilità, possiamo acquistare cinque differenti modelli di navicella, differenti tra loro in termini di prezzo, maneggevolezza, potenza di fuoco, consumo e armatura, alcuni sistemi di armamento piuttosto convenzionali e soprattutto fare il pieno e riparare gli scudi, operazioni assolutamente fondamentali poiché, almeno agli inizi, è inevitabile rimbalzare di qua e di là per lo schermo senza riuscire a controllare la direzione, consumando ingenti quantità di entrambe le risorse. Ovviamente, per poter disporre di tutto ciò occorre portare a termine le missioni proposte, e qui iniziano i guai...

Beccheggiando nello spazio

Una volta fatta la spesa e conservata la fattura per scaricare l'IVA dal prezzo dei razzi fotonici, non ci resta che dedicarci alla lettura delle e-mail e scegliere una delle due missioni di training, assolutamente indispensabili per prendere confidenza con i controlli. Non a caso, infatti, la prima serie di esercizi è dedicata esclusivamente al movimento e solo in un secondo tempo si possono utilizzare anche i sistemi di armamento per far saltare le cervella a delle paperette di gomma e rimandare dei bersagli colorati nell'inferno da cui sono venuti. Avendo io impiegato alcune ore per portare a termine queste due facili missioni, complice il ritardo con cui mi sono reso conto della presenza di un tasto atto a riportare il modulo in posizione regolare in seguito ai frequenti ribaltamenti, devo ammettere che l'impatto iniziale è stato piuttosto frustrante, ma sono stato ricompensato dalla soddisfazione che mi ha pervaso quando mi sono reso conto di aver acquistato padronanza del mezzo e di poter compiere evoluzioni circensi. Nonostante abbia più volte menzionato il particolare sistema di controllo, ciò non significa che questo sia particolarmente complesso o arzigogolato: potrete gestire la situazione anche se siete in possesso di due sole mani (com'è infatti noto, la maggior parte dei giochi odierni utilizzano interfacce che sembrano studiate appositamente per gli alieni quadrumani di Plutone), una delle quali sarà salda sul mouse per orientare la navicella e per azionare i motori, mentre l'altra ballonzolerà sulla tastiera per modificare la visuale e per scaricare la potenza del sistema offensivo. La difficoltà quindi risiede più che altro nella differenza tra i comandi del modulo di Lander e le astronavi a cui ci hanno abituato gli altri giochi, in particolar modo per quel che riguarda il sistema di puntamento, strettamente legato agli ondeggiamenti del mezzo e quindi poco stabile. La ricompensa che ci aspetta per esserci impratichiti nel direzionamento del velivolo è piuttosto ricca: più di trenta missioni non lineari i cui obiettivi possono variare dal recupero di un contenitore di scorie radioattive per mezzo del raggio traente alla pura e semplice distruzione di un obbiettivo militare. La non linearità è in questo caso piuttosto marcata, poiché i nostri rapporti con le tre corporazioni e di conseguenza i

...ed ecco cosa succede ai capitelli più indisciplinati, ai frontoni più aggressivi, ai templi più sbarazzini. Fuoco e fiamme!

Ehm... sembrerebbe quasi che io sia, come dire, ecco... morto. Vi assicuro che è stato un puro caso e che, solitamente, porto a termine le missioni indenne.

Prima di avventurarvi sulla superficie dei pianeti, fate un po' di pratica al poligono, cominciando dai bersagli grossi (Nikazzi) per arrivare a quelli più piccoli, come queste papere.

compiti a cui abbiamo accesso variano notevolmente a seconda delle imprese compiute, un po' come accadeva in Sub Culture dei Criterion Studios, anche se questa volta non mi è mai capitato di imbattermi in situazioni che mi consentivano di schierarmi dalla parte avversa nel bel mezzo di una missione. Le azioni che possiamo compiere, oltre a svolazzare allegramente, spaziano dall'attivare interruttori al far saltare in aria

Avviluppato dalla triste bruma, perso tra i crateri lunari, mi appresto a ricevere un missile in faccia e a salutare i soldi della missione.

ambientazioni dei quindici pianeti su cui si svolgono le missioni, che rispecchiano in tutto e per tutto modelli reali, e le condizioni climatiche, che condizionano visibilità e manovrabilità del mezzo. Anche questa volta la modalità multiplayer si è manifestata in tutto il suo fulgore, per la gioia dei suoi molti adepti, concedendo la possibilità di cooperare con un altro giocatore o di fare saltare in aria fino a 16 avversari nel corso di infuocati deathmatch via LAN o Internet. L'ultima nota di colore riguarda la disponibilità di una versione per DVD, che sarà in tutto e per tutto identica a quella per PC, tranne che per la presenza di filmati

Come potete vedere, negli spazi aperti il panorama è piuttosto spoglio e fa il suo ingresso un fastidioso clipping, che genera il famoso effetto "casello di Melegnano".

introduttivi di qualità nettamente superiore (a tal proposito, quasi mi dimenticavo di dirvi che nell'intro è possibile sentire campionamenti audio registrati nel corso del primo allunaggio americano) e di tracce audio in Dolby Surround. Che finalmente si comincino a intravedere i primi segni dello sfruttamento di questo formato dal futuro ancora incerto? Del resto anche i primi giochi per CD-ROM differivano dai propri "parenti poveri" su floppy esclusivamente per via di abbellimenti superficiali e, solo dopo qualche tempo, si è cominciato a pensare di poter occupare lo spazio aggiuntivo con contenuti sostanziali. E poiché non si dica che ho passato più di qualche minuto senza lanciare una nota polemica, vorrei ribadire che Elite stava su un dischetto da 720 Kb e offriva eoni di incredibile divertimento, che una volta i treni arrivavano in orario e che si stava meglio quando si stava peggio.

Giordano "GBC" Contestabile

Il sogno di ogni mercenario che si rispetti è un bel Roche 81... peccato che il costo sia un pochino al di fuori della nostra portata.

nemici, dal trasportare oggetti allo sparare a specifici bersagli che faranno aprire delle porte... insomma, sembra di stare in uno sparatutto 3D con un modulo d'allunaggio imbizzarrito al posto del solito energumeno incattivito. Tanto per fare un esempio, la prima missione richiede di recuperare un satellite caduto proprio nel mezzo di un campo base nemico, evitando nel contempo di farsi sforacchiare dalle torrette di guardia, e di trasportare l'artefatto a un'altezza sufficiente perché possa essere recuperato da un'astronave. Non occorre quindi impostare nessuna strategia particolare per avere successo, ma piuttosto fare affidamento sulla propria manualità e imparare a destreggiarsi velocemente anche nelle situazioni più incasinate e, anche se nelle fasi successive le cose si faranno più difficili, Lander si posiziona decisamente verso il fronte degli sparatutto piuttosto che su quello degli strategici. D'altro canto, alcuni particolari contribuiscono a conferire una buona sensazione di realismo, e tra questi includerei certamente le

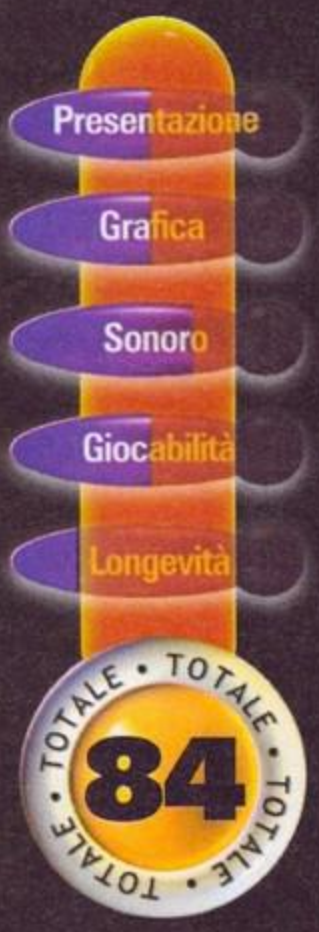
Ho scattato questa foto, con grandissimo sprezzo del pericolo, perchè mi piaceva il graffito alla base di quel cannone. Scelta infausta, in quanto poco dopo ci ho rimesso le penne.

PC

Lander ha dalla sua un grandissimo pregio rispetto alle altre riedizioni di vecchie glorie uscite sul mercato negli ultimi tempi: dal preistorico coin-op il titolo della Psygnosis prende solo il titolo e parte del sistema di controllo, ma per quel che riguarda il gioco vero e proprio, siamo fortunatamente su un altro pianeta. La trama infatti non è affatto male, con alcuni misteri che si infittiscono via via che si avanza nelle missioni e grafica e sonoro fanno degnamente il loro lavoro, anche se sulle macchine meno potenti si riscontra un fastidioso clipping, soprattutto negli spazi aperti. Il problema principale di Lander è una certa ripetitività che potrete riscontrare dopo aver superato alcune missioni, e a poco serve la varietà dei briefing contro questa sensazione di monotonia. Alla fine si tratta sempre di recuperare degli oggetti col raggio traente o distruggere delle installazioni nemiche... a meno che non si voglia considerare come un'innovazione il poter aprire delle porte sparando su bottoni e leve (mai sentito parlare di Doom?). Una nota è necessaria anche per il sistema di controllo: alcuni lo odieranno, altri lo ameranno. Io non posso che riscontrare come i modelli fisici siano molto ben realizzati e l'astronave risponda in maniera realistica, ma devo ammettere che ho faticato ben poco a entrare nell'ottica giusta per manovrare il mezzo. Considerate comunque che ai vecchi tempi non riuscivo a superare più di una decina di livelli di Lunar Lander e tirate le conclusioni...

HARDWARE

Per giocare dal vivo a Lander vi servono un modulo di allunaggio, dei cannoni al plasma e una patente di mercenario intergalattico. Se invece volete limitarvi a installarlo sul vostro PC, assicuratevi di disporre perlomeno di un P166 con 3Dfx e 32 MB di memoria. Nel caso poi il vostro fido compagno di avventure monti almeno un P233 siete a cavallo, considerando comunque che Lander richiede obbligatoriamente una scheda grafica che supporti le Glide o il Direct3D. È disponibile anche una versione per DVD.



Non dite ai vostri non

Microsoft

Combat Fight Simulator
IT COD. 46.01

Questo nuovo simulatore è infatti un gioco di combattimento aereo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Alla guida di 8 differenti aerei dell'epoca

SideWinder Freestyle Pro cod. 17.25

il nuovo gamepad rivoluzionario in quanto consente al giocatore di controllare i movimenti all'interno di un gioco semplicemente inclinando la periferica a sinistra, a destra, in alto e in basso senza più necessariamente utilizzare i tasti direzionali.

SideWinder Force Feedback Wheel cod. 17.24

Effetto feedback destinato a rivoluzionare l'esperienza di gioco degli appassionati di simulazione di guida.

£. 349.900
IVA inclusa

Videogames: la più ampia scelta e tutte le

ni come vi divertite.

Logitech

WingMan Formula Force cod. 45.88

La tecnologia I-Force Cable Drive, normalmente utilizzata per i robot, offre sensazioni piene e coinvolgenti • Pedaliera antisdrucciolo e volante fissato a doppia morsa • Connessione Combo USB e Seriale: per una piena compatibilità con tutti i PC e portatili attuali e futuri • Design innovativo ad alta ergonomia

Joystick WingMan interceptor cod. 45.93

Nuova tecnologia magnetica per massima precisione • Assenza totale di giogo e linearità di risposta

Thunderpad Digital logitech cod. 49.62

Ne apprezzerete la forma sofisticata nei giochi di sport, combattimento e arcade.

£. 49.900
IVA inclusa

WingMann cod. 45.86

100% digitale per massima velocità, precisione e piena programmabilità • Forma studiata per massima ergonomia e comfort durante le ore di gioco

Per conoscere il punto vendita Computer Discount più vicino:

Numero Verde
167-231450

Orario di ufficio.
Internet:
http://www.computerdiscount.it

KOMETE

COMPUTER DISCOUNT
la catena italiana dell' informatica

novità ai prezzi più convenienti.

Tutti marchi sono registrati dai legittimi proprietari

RAILROAD TYCOON II

Alzi la mano chi di voi non ha mai giocato da piccolo con i trenini elettrici... bene, vedo tutte le mani abbassate!

I bello è che adesso potete farlo anche da grandi, grazie al seguito di uno dei giochi gestionali più belli di sempre: Railroad Tycoon 2. Sorvolo abilmente su qualsiasi tipo di anedottica redazionale (optando per una recensione "seria"!), visto che le cose da dire sono talmente tante che, probabilmente, non mi basterebbero nemmeno una ventina di pagine di recensione per sviscerare ogni aspetto di questo splendido titolo.
RT2 vi riporta ai tempi in cui le prime locomotive a vapore cominciarono a sferragliare qua e la (all'inizio del XIX secolo, o giù di lì), portandovi per mano fino ai giorni nostri, dove il carbone è stato sostituito dall'energia elettrica, e le stazioni sono grandi quanto una cattedrale gotica. Voi, in quanto giocatori, vi calate nella parte di un presidente di una delle prime compagnie ferroviarie, al fine di superare in grandezza (e denaro incassato!) gli altri concorrenti che vi faranno una concorrenza spietata. I mezzi a vostra disposizione sono parecchi, a cominciare dalla costruzione di linee ferroviarie tra città vicine (al fine di favorire il commercio tra esse), fino alla speculazione finanziaria attraverso un oculato sfruttamento del mercato azionario.

Ogni qualvolta che piazzerete una stazione, converrà badare alla zona di competenza della stessa. Non vorrete certo piazzarne una in mezzo al deserto, vero?

I numerini in verde indicano la pendenza delle rotaie in quel settore. Meglio una strada piatta e lunga, piuttosto che una corta ma pericolosamente pendente.

In ogni momento è possibile far comparire delle finestre sulla mappa con i principali dettagli di tutte le stazioni.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Le cose da scrivere sono veramente tante, pertanto dividerò questo articolo nelle varie componenti del gioco. Tenete comunque presente che, ciascuna di esse, è indissolubilmente legata alle altre, e ogni modifica compiuta in una di esse, andrà a riflettersi inesorabilmente sulle altre. Dopo una bella presentazione (con un sacco di filmati d'epoca!) vi ritroverete al menu principale (non l'avreste mai detto, eh?!), dal quale potrete decidere il livello di difficoltà e il tipo di partita. Sostanzialmente, le modalità di gioco sono due: sarà possibile giocare un singolo scenario, col solo scopo di far sopravvivere la vostra compagnia durante il trascorrere del tempo, oppure intraprendere una vera e propria campagna divisa in 18 missioni, ciascuna col suo obiettivo ben preciso e diversificato. La schermata principale è divisa in due porzioni: quella superiore è occupata dalla mappa del territorio di gioco, dove è possibile effettuare tutti i lavori di costruzione di nuove linee, oltre che assistere al comportamento dei vostri treni durante tutta la durata della partita; la parte sottostante è invece dedicata alle finestre informative e alle icone di aggancio ai vari sottomenu di gestione delle vostre risorse. Ogni azione che vi verrà in mente di compiere sarà alla portata di pochi colpi di click, il tutto grazie a un'interfaccia semplice, completa, assai intuitiva e veloce, nonostante la vastità di cose necessariamente da tenere sott'occhio per non condannare la vostra compagnia a un fallimento prematuro.

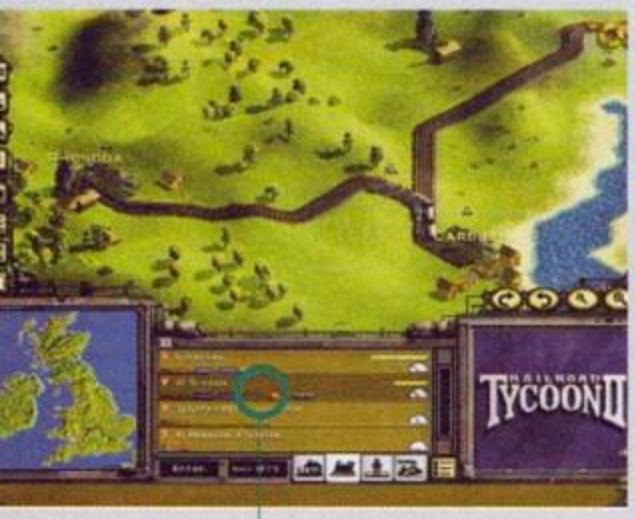
Questi due brutti ceffi vorrebbero essere assunti come dirigenti di una delle mie compagnie. Se solo si facessero una plastica facciale, forse...

LE STAZIONI E I BINARI

Il primo passo nella costruzione di una ferrovia consiste nel determinare dove collocare le stazioni, dipendentemente dal tipo di sviluppo economico delle varie regioni del territorio. Ad esempio, un'industria tessile, che necessita della lana come risorsa primaria, potrebbe essere un buon punto di partenza per la vostra compagnia. Piazzate due stazioni, una vicino a un allevamento di pecore, e l'altra in prossimità dell'industria di cui sopra, e la vostra prima linea comincerà a prendere forma. Una volta creata una stazione, comincia la fase di gestione della stessa, poiché i treni e le merci che vi transitano, abbisognano di infrastrutture necessarie al buon sviluppo della stazione stessa. Occorrerà, quindi, una rimessa per la manutenzione delle locomotive, oltre ai depositi di acqua, sabbia e olio per i motori a vapore, e magari un bel ristorante nel caso la vostra stazione si occupi prettamente del transito di passeggeri. Per ciascuna delle stazioni, potete raggiungere una schermata che ne identifica la richiesta e l'offerta di materie in

La cittadina di Slough è il primo agglomerato urbano con il quale avrete a che fare quando vi eserciterete col tutorial. Il fiume che vedete dovrebbe essere il Tamigi.

ciascun momento del gioco, a seconda dello sviluppo economico e politico della regione nella quale si trova la stessa stazione. Il territorio, difatti, si modifica con l'andare degli anni, così come le condizioni economiche e industriali: pertanto potrete ritrovarvi dopo un po' di tempo con richieste di merci totalmente differenti da quelle di partenza. Le stazioni a poco servono se non sono collegate da una linea ferroviaria. A seconda delle vostre esigenze, potete optare per una linea a un solo binario, oppure per il binario doppio (più costoso, ma più veloce quando si tratta di far correre più treni su una stessa linea). La messa in posa delle rotaie è uno degli aspetti più affascinanti e importanti del gioco: il rendimento dei vostri treni è, difatti, pesantemente influenzato dalla pendenza dei tratti ferroviari sui quali correranno i vostri convogli. Questo significa che, a volte, è meglio aggirare una collina (allungando il percorso) piuttosto che scalarla, aumentando lo sforzo profuso dai motori e diminuendo la vita delle vostre locomotive.



Le tratte a doppio binario sono molto costose, ma volete mettere la scena?

I TRENI

Una volta creata una linea, è giunta l'ora di farla fruttare con il vostro primo treno. Inizialmente, le locomotive a disposizione saranno poche, ma con l'andare degli anni e del progresso tecnologico, potrete aggiungere al vostro parco macchine nuovi pezzi, sempre più potenti e performanti. Nella scelta della locomotiva, dovrete prestare attenzione innanzitutto al tipo di vagoni che dovrà trainare: ciò significa che una locomotiva veloce ma poco trainante dovrà essere adibita al trasporto passeggeri, mentre una motrice poco veloce ma potente andrà abbinata al trasporto di merci pesanti, quali ferro, carbone o legname. In qualsiasi momento è possibile modificare sia l'itinerario del treno verso le varie stazioni, sia la sua composizione in numero e tipo di vagoni, in

Dal menu principale è possibile caricare qualsiasi scenario per una partitella veloce (diciamo circa una decina di ore!).

dipendenza delle richieste e delle offerte delle stazioni che andrà ad attraversare. Per ogni fermata bisogna anche decidere il comportamento del treno nei momenti di sosta: ecco quindi che si potrà ordinare a un convoglio di ripartire subito dalla stazione caricando solo le merci già pronte, oppure farlo aspettare fino a quando i vagoni non saranno completamente caricati. Quando le vostre linee ferroviarie saranno così complicate da necessitare l'uso di scambi e condivisioni degli stessi tratti per più convogli, potrete assegnare a ciascun mezzo un valore di precedenza sugli altri: un treno "locale" darà la precedenza a un "diretto", il quale sarà costretto a fermarsi davanti a un "rapido". Una locomotiva non ha vita infinita, pertanto, nella pianificazione

L'editor di scenari è veramente una libidine! In un paio di minuti ecco creato un rilievo montuoso con relativo rigagnolo!

dell'itinerario di un treno, è necessario ricordarsi di farlo passare di tanto in tanto in una stazione dotata di autorimessa, ed evitare il più possibile tratti ferroviari ad alta pendenza., altrimenti le possibilità di guasto o incidente aumenteranno esponenzialmente, con buona pace delle casse della vostra compagnia.

LE COMPAGNIE FERROVIARIE

In RT2 ogni giocatore impersona un grande magnate dell'epoca, interessato non solo a costruire una grande rete ferroviaria, ma anche al suo personale arricchimento, a volte a spese anche della sua stessa impresa. Può capitare che, nel corso di una partita, ci si trovi a dirigere diverse compagnie, sia perché avete intravisto differenti possibilità di guadagno che vi hanno spinto ad abbandonare le vostre compagnie iniziali, sia perché qualche altro investitore è riuscito nella scalata finanziaria della vostra creazione, scalzandovi dal ruolo di dirigente.
La gestione di una compagnia ferroviaria non si limita a un semplice controllo del bilancio dell'azienda, ma prevede anche la possibilità di assumere nuovi dirigenti allo scopo di migliorare le prestazioni di alcuni aspetti della vostra rete ferroviaria, oltre che al mantenimento del potere in consiglio di amministrazione e alla ricerca di nuovi fondi per i vostri investimenti futuri. Avrete così l'opportunità di emettere obbligazioni o nuove azioni, per far entrare nelle casse societarie un po' di grano; potrete riacquistare le azioni in mano ai piccoli risparmiatori per ottenere un maggiore controllo della vostra

Railroad 12.tif
La mappa generale è tutt'altro che ornamentale: serve per dare un itinerario ai convogli nullafacenti.

compagnia, scongiurando possibili scalate da parte dei dirigenti a voi concorrenti; il dividendo trimestrale dei possessori di azioni potrà essere variato, al fine di evitare crolli azionari o acquisti improvvisi; infine, oltre a dichiarare bancarotta (in caso di gravi problemi), avrete la possibilità di tentare una fusione con altre compagnie concorrenti per giungere a un dominio incontrastato del mercato delle ferrovie.
Un altro aspetto importante è la gestione dei rapporti politici tra la vostra compagnia e gli Stati nei quali andrete a posare i vostri binari. Non tutte le nazioni, infatti, vi permetteranno subito di sconfinare con le vostre linee oltre i loro confini: sarà necessario insistere parecchio (e magari pagare dazio!) prima di ottenere un diritto di passaggio in uno Stato dove, magari, un vostro concorrente sta costruendo totalmente indisturbato.

IL MERCATO AZIONARIO

Sia nel mondo reale, che in quello di RT2, la pratica più comune per un investitore che vuole aprire un'azienda di grosse dimensioni, è

in un dato periodo di tempo. Come già vi dicevo qualche riga fa, il giocatore dovrà badare anche al personale arricchimento del suo alter ego digitale, oltre che a pensare al tornaconto delle

Tabella riassuntiva dei treni attualmente in servizio. Come vedete, ci sono un sacco di dati da tenere sott'occhio.

QUELLO CHE È STATO, È STATO!

Il primo Railroad Tycoon fu opera di un certo Sid Meier (e non ditemi che non sapete chi è!). Dalla sua pubblicazione ne è passata di acqua sotto i ponti, pertanto ho ritenuto opportuno fare un bel "flashback", giusto per dirvi quali e quante sono le principali novità di questo seguito, rispetto al suo predecessore.

- Grafica a 1024x768 con 16bit
- Filmati FMV a condire le fasi principali di gioco
- Raddoppio delle locomotive e delle merci disponibili
- Modello finanziario più complesso e più vicino a quello reale
- Rapporti diversi con Stati diversi
- Periodo temporale del gioco più lungo (dal 1804 al 2020)
- 20 nuovi presidenti di compagnie (tra cui il Duspa e il MAO)
- Assunzione di nuovi dirigenti
- Campagna di 18 missioni con differenti obiettivi
- Multiplayer
- 15 tracce audio blues
- Modelli tridimensionali delle stazioni
- Editor delle mappe

Ora non venite a dirmi che RT2 è un seguito uguale al titolo precedente! Bugiardoni! :)

Nel riquadro in basso a destra compaiono di tanto in tanto dei graziosi filmatini che sottolineano le fasi salienti di gioco.

Di tanto in tanto compariranno delle schermate informative sulla variazione del modello economico, a seconda del periodo storico che state giocando. In questo caso mi informano che le fabbriche di utensili non useranno più il ferro perché preferiscono l'acciaio.

quella di mettere il più grosso patrimonio personale a disposizione, e poi sollecitare gli altri investitori all'acquisto di quote azionarie proporzionali al loro investimento. Le vostre compagnie ferroviarie non fanno eccezione a questa regola: ecco quindi che i programmatori hanno implementato un piccolo modello di mercato azionario molto semplificato, ma perfettamente integrato col resto del gioco. Le compagnie sono quotate in borsa, e il valore delle loro azioni dipende dall'andamento economico della compagnia stessa (a seconda di come vi state comportando nel gioco) e dal movimento di azioni comprate e vendute dagli investitori proprie aziende. In RT2 vi è data la possibilità di comprare e vendere azioni (anche a margine, cioè senza possederle effettivamente) non solo della vostra compagnia, ma anche di quelle rivali, tentando di rendervi più forti nel consiglio di amministrazione concorrente, al fine di realizzare una scalata finanziaria. Occhio che anche gli altri avversari faranno lo stesso con voi, e pertanto sarete costretti a pensarci due volte prima di emettere nuove azioni che possono favorire una speculazione di questo tipo. Le azioni possedute a titolo personale, rimangono vostre anche qualora decidiate di abbandonare la dirigenza di una data compagnia, anche se manterrete diritto di voto in relazione all'ammontare delle azioni stesse. Lo so che sembra un po' complicato, soprattutto a chi non è addentro a faccende di carattere finanziario, ma dopo qualche ora di gioco sarete già in grado di portare a buon fine dei piccoli investimenti, senza contare che il manuale del gioco è assolutamente esauriente in materia.

Acciderbolina! Una delle mie locomotive ha preso clamorosamente fuoco! Ecco cosa succede a sottovalutare la manutenzione dei treni.

EBBENE?

Da un punto di vista grafico, RT2 è estremamente valido. Il gioco gira esclusivamente a 1024x768, garantendo un dettaglio grafico che, per questo genere di giochi, si era raramente visto su un PC. I treni sbuffano e sferragliano allegri lungo la mappa di gioco, tutti gli edifici sono stati realizzati con una cura grafica impeccabile, dando al tutto un aspetto molto professionale. I modelli in 3D delle stazioni sono stati realizzati discretamente bene, dandovi la possibilità di vedere in un sol colpo d'occhio le infrastrutture già installate. La gestione della mappa isometrica di gioco è molto semplice e intuitiva: ogni porzione di territorio può essere ruotata o zoomata a piacimento, dandovi sempre l'opportunità di farvi un'idea della morfologia di ciascuna zona. I vari menu sono stati realizzati con gran classe, con tutte le icone perfettamente al loro posto e dove vi sareste aspettati di trovarle. Anche il sonoro fa il suo bell'effetto: al di là degli effetti sparsi nel gioco, la libidine la si sente palpabile quando si porge orecchio alle 15 tracce audio che fanno da accompagnamento alle

Lo zoom funziona che è una meraviglia... forse però, stavolta ho esagerato un pelino!

vostre partite. Queste non sono altro che dei pezzi blues veramente da capogiro, che rendono perfettamente l'atmosfera pionieristica dell'epoca. Basta dirvi che, l'altra sera, il CD è stato utilizzato con successo per un poker tra amici... non so se rendo l'idea!
La giocabilità si attesta su livelli egregi, anche se impiegherete un certo tempo a maneggiare con la dovuta maestria ogni aspetto del gioco. A venirvi in aiuto c'è uno splendido tutorial, oltre all'ottimo manuale (tutto in italiano, così come il gioco), veramente massiccio e zeppo d'informazioni di ogni tipo, compresa tutta una serie di notizie sulle evoluzioni tecnologiche che hanno interessato il campo dei trasporti su rotaia dall'epoca fino ai nostri giorni.
Sia che decidiate di giocare la campagna, sia che optiate per giocare un singolo scenario, avrete del bel filo da torcere, prima di avere ragione delle altre compagnie ferroviarie a voi concorrenti.
Contate anche il fatto che, per ogni partita, la disposizione delle risorse su ciascuna mappa varierà radicalmente dalla partita precedente, rendendo ogni nuova partita (anche sulla stessa mappa) una sfida nuova e avvincente.
Come se ciò non bastasse, è presente anche un editor di scenari, veramente completo e di semplice utilizzo. Aggiungete la modalità multiplayer (serale, modem, internet e tutte quelle che vi vengono in mente) e non potete non convenire con me sul fatto che la longevità di RT2 è assicurata per un bel po' di mesi a venire.
Certo, qualche difetto c'è: in primo luogo il gioco non tiene storicamente conto del fatto che, con l'andare degli anni, si siano evoluti altri mezzi di trasporto alternativi oltre a quello su rotaia; oltretutto qualcuno potrebbe gradire poco l'incidenza che la sezione del mercato azionario ha sull'economia generale delle compagnie da voi controllate.

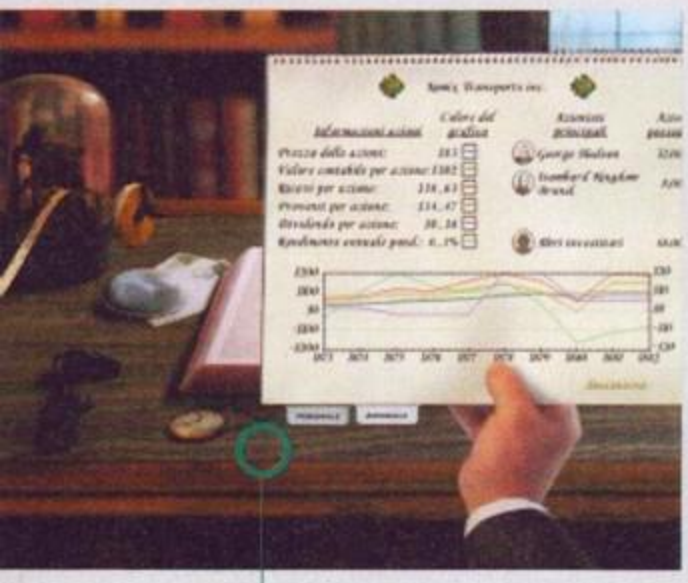
Yuppy! Questo è il frutto delle mie fatiche finanziarie... una stazione con le palle!

Modestamente, quando si tratta di fare affari non mi batte nessuno. Lo dice anche il giornale!

Ullallà! Uno dei miei convogli principali sferraglia nella campagna inglese, sbuffando allegramente... tuuuu tuuuuuu!

Sicuramente, almeno inizialmente, la frustrazione per le troppe cose da fare potrebbe scoraggiare i giocatori poco pazienti, ma con un po' di costanza riuscirete presto a entrare nello spirito del gioco. Chi di voi ha avuto la fortuna di giocare al primo Railroad Tycoon, sarà senz'altro avvantaggiato, ma tenga presente che le novità sono molte: non per nulla vi rimando all'apposito box.

Ivan "Kikko" Conte



In fase di mercato azionario, fa sempre bene consultare l'andamento degli indici riguardanti gli ultimi anni... non è certo come giocare al Casinò (vero Max?), ma ci siamo quasi.

PC

Ci sono giochi che restano per diverso tempo nella memoria di chi li ha giocati. Railroad Tycoon (insieme a Transport Tycoon, sua fedele evoluzione) è stato per me uno di questi.
Potete quindi capire il mio stato d'animo quando ho scoperto che questo suo seguito ha mantenuto tutta l'atmosfera che lo caratterizzava, migliorandolo e completandolo in quegli aspetti in cui era forzatamente carente, visto che l'hardware sul quale doveva girare non permetteva un modello di gioco così complesso come invece ha il suo successore. RT2 è bello, completo e divertente. Ogni aspetto della gestione di una rete ferroviaria è stato opportunamente implementato, a volte con modelli semplici, a volte un po' più complessi (soprattutto nel caso della coordinazione del movimento merci). Per condurre a buon fine ciascun scenario, dovrete giocoforza non trascurare nessuno degli elementi del gioco, pena un veloce e inesorabile declino del potere delle vostre compagnie rispetto a quelle concorrenti. Oltre a quanto descrittovi in fase di recensione, ci sono un sacco di altri aspetti che fanno di RT2 un titolo così completo e complesso da giocare (la possibilità di comprare delle aziende sul territorio per poi farle fruttare, l'utilizzo delle tratte ferroviarie avversarie previo pagamento dell'affitto delle rotaie, e così via...).
Naturalmente ci vuole molta pazienza all'inizio, e qualcuno potrebbe rimanere spaventato dall'enorme quantità di cose da fare, soprattutto quando i vostri treni incominceranno a salire notevolmente di numero. Ma questo è lo scotto da pagare, pur di giocare a un titolo che, preso dal verso giusto, è veramente grandioso e longevo come non mai. Il mercato finanziario, con la compravendita delle azioni, aggiunge quello spessore e quel pizzico di rischio in più per non farvi abbassare troppo facilmente la guardia: un investimento scorretto potrebbe portarvi da una posizione di leader, fino al limite della bancarotta nel giro di pochi mesi. Senza contare che, negli scenari dove conterà il vostro patrimonio personale di manager, vi ritroverete a speculare sulle azioni della vostra stessa compagnia, portandola all'orlo del fallimento pur di avere un tornaconto personale. Ma quello che fa di RT2 un titolo veramente ben riuscito è l'atmosfera che si respira durante le partite: sembra proprio di essere immersi in quegli anni pionieristici del trasporto su rotaia, principalmente grazie a delle tracce audio veramente succulente e azzeccatissime. Bello, bello davvero! RT2 è l'Half Life dei giochi gestionali: non lasciatevelo scappare!

HARDWARE

170 mega su hard disk, conditi con 32MB di memoria sono quello che vi serve per giocare a RT2 in maniera decente. Con tutto attivato, il gioco ha girato più che bene su un Pentium200MMX abbinato a una Matrox Millenium 2 (ma la memoria in questo caso era di 64MB!). Ricordatevi che la vostra scheda video deve supportare la modalità 1024x768 fino a 16 bit di profondità di colore. Aloha!

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030 37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331 77.96.20

NUOVA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

NUOVA APERTURA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

NUOVA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

GAMES CD

GAMES CD

GAMES CD

GAMES CD

DAL 01-03-99 AL 17-04-99 VENGONO APPLICATI I PREZZI PROMOZIONALI INDICATI IN ROSSO

3D Ultra Pinball (Edicola)	39.900	34.900
Actua Soccer 3	89.900	69.900
Age Of Empires	99.900	84.900
Age of Empires: Rise of Rome	99.900	89.900
Anno 1602	89.900	79.900
Apache Havoc	104.900	89.900
Armored Fist 2	104.900	49.900
Art Of Magic	99.900	69.900
Asghan	89.900	74.900
Axis & Allies	109.900	79.900
Baldus Gate's	Telefonare	Telef.
Bass Master Classic	69.900	49.900
Battaglia Navale	69.900	59.900
Biosys	Telefonare	Telef.
Black Dhalia	114.900	89.900
Brunswick Circuit Bowling	69.900	59.900
Buggy	99.900	69.900

Caesar III	99.900	79.900
Campionato '98/'99	69.900	54.900
Carmageddon 2	109.900	69.900
Catz III	69.900	59.900
Centipede	99.900	69.900
China	109.900	69.900
Comanche 3	104.900	39.900
Combat Flight Simulator	139.900	119.900
Commandos	109.900	79.900
Creatures 2	94.900	69.900
Dark Project: L'ombra del Ladro	99.900	69.900
Deathtrap Dungeon	109.900	69.900
Delta Force	Telefonare	Telef.
Diablo (Edicola)	39.900	34.900
Die By The Sword	99.900	69.900
Die Hard Trilogy (Edicola)	49.900	34.900
Drag Racing	74.900	39.900
Dune 2000 (Ita)	109.900	79.900
E.S.P.N.	Telefonare	Telef.
European Air War	Telefonare	Telef.
Extreme Trial Motocross	89.900	69.900
F-16 Multirole Fighter	99.900	69.900
F-22 Raptor	99.900	69.900
Falcon 4.0	99.900	69.900
Fifa '97 (Edicola)	49.900	34.900

Fifa '99	104.900	69.900
Fifa World Cup '98	89.900	49.900
Fighter Pilot	114.900	59.900
Fighter Squadron	Telefonare	Telef.
Final Fantasy VII	109.900	79.900
Formula 1 GP 2 (Edicola)	Telefonare	Telef.
Frogger	89.900	69.900
Frogger	89.900	69.900
Future Cop L.A.P.D.	109.900	79.900
Gangsters	99.900	69.900
Gex 3D	84.900	69.900
G-Nome	39.900	19.900
Grand Prix Legends	99.900	69.900
Grand Prix Manager 2	59.900	39.900
Grand Touring	99.900	79.900
Grim Fandango (Ita)	109.900	69.900
GT Racing	79.900	39.900
Half Life	99.900	69.900
Heretic 2	109.900	79.900
Il Quinto Elemento	104.900	79.900
Industry Giant	94.900	69.900
Int. Rally Champ. (Edicola)	39.900	34.900
Israeli Air Force	99.900	79.900
Jetfighter Fullburn	104.900	49.900

Johnny Herbert's Grand Prix	59.900	49.900
King Quest VIII	Telefonare	Telef.
KKND 2	94.900	69.900
Klingon Honor Guard	109.900	79.900
Larry 7 (Edicola)	39.900	34.900
Larry's Casino	89.900	69.900
Lego Island - Isola Lego	94.900	69.900
Links 1999	119.900	79.900
Luftwaffe Commander	Telefonare	Telef.
Lula - the sex empire -	79.900	59.900
Mdk (Edicola)	39.900	34.900
MIG 29 Fulcrum	99.900	69.900
Monkey Island III	99.900	49.900
Moto Racer	79.900	39.900
Moto Racer 2	104.900	79.900
Motocross Madness	99.900	89.900

Myst (Edicola)	39.900	34.900
NBA Live '99	99.900	69.900
Need For Speed 3	104.900	79.900
NHL '99	94.900	69.900
Nightlong	79.900	69.900
O.D.T.	89.900	69.900
Oddworld: Abe's Oddysee	39.900	34.900
Pandemonium 2	104.900	69.900
Police Quest Swat 2 (Ita)	99.900	69.900
Populous 3: The Beginning	119.900	79.900
Power Chess 2	89.900	69.900
Powerslide	89.900	59.900
Pro Pilot (Ita)	109.900	69.900
Quake II	94.900	69.900
Quake Resurrrection Pack	49.900	44.900
Railroad Tycoon 2	99.900	69.900
Rainbow Six (Ita)	99.900	69.900
Rayman	39.900	34.900
Rayman Gold	59.900	49.900

Reah: Face The Unknown	89.900	59.900
Red Baron (Edicola)	39.900	34.900
Red Jack	99.900	69.900
Redline Racer	94.900	69.900
Return to Krondor	99.900	69.900
Ring	119.900	69.900
S.C.A.R.S.	84.900	59.900
Scudetto 3	Telefonare	Telef.
Sega World Wide Soccer	94.900	49.900
Sensible Soccer Eur. Club Ed.	84.900	49.900
Settlers III	99.900	69.900
Shadows Of The Empire (Edicola)	49.900	34.900
Shogo	89.900	69.900
Sim City 3000	Telefonare	Telef.
Sim City Classic (Edicola)	49.900	34.900
Ski Racing	39.900	34.900
Small Soldiers	89.900	69.900
Spellcross	79.900	39.900
Star Fleet Academy	99.900	69.900
Star Wars: Rogue Squadron	114.900	89.900
Starcraft (Ita)	109.900	69.900
Stratego	89.900	69.900

Ten Pin Alley (Edicola)	49.900	34.900
Test Drive 4x4	94.900	69.900
Test Drive 5	94.900	69.900
The House Of The Dead	94.900	49.900
The Triangle	89.900	69.900
Tomb Raider III	99.900	69.900
Tomb rider (Edicola)	39.900	29.900
Top Gun 2: Hornet's Nest	Telefonare	Telef.
Total Air War	99.900	69.900
Trespasser	104.900	69.900
Turok	89.900	49.900
Turok 2	Telefonare	Telef.
U.S. Navy fighter '97 (Edicola)	49.900	34.900
Ultimate Race Pro	44.900	39.900
Ultim. Soccer Manager 98/99	79.900	64.900
Viper Racing	69.900	49.900
Warbreeds	79.900	59.900
Warcraft 2 (Edicola)	39.900	34.900
Wargasm	99.900	69.900
Warhammer 40000 Chaos Gate	99.900	69.900
Warlords III	99.900	69.900
Wing Commander Prophecy	99.900	39.900
World League Soccer '99	99.900	69.900
Worms Armageddon	Telefonare	Telef.
WWII Fighters	114.900	89.900
X-Files - The Game -	129.900	79.900

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

PAZZIATOTALE

NEI GIORNI PAZZI DAL 01-03-99 AL 17-04-99 VENGONO APPLICATI I PREZZI INDICATI IN ROSSO

Prezzi IVA inclusa - I prezzi promozionali indicati in rosso sono validi solo nel periodo di promozione - I prezzi potranno variare in qualsiasi momento

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandia - Milano

Tel. 02 42 300

Pianeta Inter chiama nuovo allenatore. Mauro Bellazio rispondi...

L'Internazionale, squadra supportata da ben più di un elemento redazionale, attraversa in questo periodo una fase del tutto negativa che non spetta a me né commentare né giustificare. Voci di corridoio circolano riguardo a eventuali successioni, ma gli addetti ai lavori non sono ancora al corrente della nascita professionale di un nuovo promettente allenatore.

IL MIO NOME È MAURO, MAURO BO...BELLAZIO

GIORNALISTA - Come un fulmine a ciel sereno ecco giungere da Trezzano il nuovo illustre direttore tecnico, pronto a risollevare le sorti della squadra nel tentativo di portare a casa l'agognata (e da tanto tempo mancante) Coppa dei Campioni. Che cosa ci vuole dire, mister?

M. BELLAZIO – Sono molto fiero di questo compito che mi è stato affidato, dal momento che credo di essere un valente allenatore nonché un grandissimo intenditore di calcio, in poche parole l'unico uomo sulla faccia della terra in grado di riportare questa squadra alla conquista della Coppa.

G. – Non ne sarei così certo, ma del resto la fiducia va confermata sino al momento della disfatta. Come si è trovato nel nuovo ambiente?

B. – Inizialmente stranito, mi trovo a mio agio solo ora. Tutti quei menu e lo stile impeccabile del Tempio del Calcio (l'esemplare si sta riferendo a FIFA '99 ndr) erano una bella abitudine, invece qui è tutto più spartano e le opzioni non sono poi tantissime. Si impostano

La nuova Inter, controllata dal promettente Mauro Bellazio, entra nel rettangolo di gioco; chissà mai che la stagione non finisca in modo più allegro...

Del Piero alla battuta. Scene come queste porteranno alla commozione il povero Max, il quale stretto in un abbraccio di conforto dal buon Ancelotti non può che rimpiangere il campione infortunato. Nel frattempo sottolineo le punizioni, abbastanza spettacolari, una volta prese le misure; purtroppo quando vengono battute da lontano, la visuale non è in soggettiva e la cosa si rivela un filo fastidiosa.

Opzione molto interessante è quella della scelta della marcatura, da perfezionarsi per ognuno dei proprio uomini. E' possibile lasciare il marrano libero come un augello, ordinargli di accalappiare il giocatore più vicino (cosa che fanno la maggioranza dei giochi di calcio), impostare la marcatura a zona oppure quella a uomo, nel qual caso occorre specificare anche il bel tomo vittima degli agguati venturi. Si noti dagli spazi sottostanti come sia possibile giocare sino a un massimo di due per squadra, quindi un totale di quattro.

Il replay è qualcosa di eccellente, permettendo di posizionare la telecamera praticamente ovunque; in questo caso, state assistendo a una prodezza di Paolo Rossi, mentre il povero Galli in porta non può che basire...

Vola, Marco Van Basten vola, la curva s'innamora...

LA VERA STORIA DEL FENOMENO

Ennesimo titolo banfa a giustificare un box che di banfa è fatto. Il richiamo a Ronaldo è d'obbligo quando si parla del sottoscritto e in codesta sede scrivo per tranquillizzare i tifosi circa il filmato Carisma '99 e le dicerie che lo hanno accompagnato. La mia prestazione non è stata caratterizzata da un indiscusso carisma, questo è vero, ma il fiato era quello che era (sono lontano da un qualsiasi campo sportivo da qualche mese) e coloro che hanno vantato una buona prestazione sul campo avrebbero dovuto lasciare il commento a terzi. In altre parole, credo di aver fatto un incontro discreto, spegnendomi alla fine come tutti. Tutto questo a sottolineare che la mia figura di sportivo non è affatto in declino, come dimostrano anche i tempi da urlo che ho fatto registrare al kartodromo, dando le pannocchie anche a partecipanti ben più blasonati (ora devo lavorare sull'agonismo, poi si vedrà...).

le solite cose, ci si tuffa subito a fare una sgambata, si intraprende una sessione di allenamento (assolutamente consigliata) oppure si intraprende un torneo. Sono un po' imbruttito, in realtà, non mi avevano detto che avrei dovuto solamente gestire la coppa.

G. – Beh, non si lamenti, si tratta pur sempre della Coppa dei Campioni e può sempre organizzare tornei a sua discrezione invitando le squadre iscritte quest'anno, le vincitrici di tutte le edizioni, oppure delle altre realizzate di sana pianta sulla base dei giocatori già confezionati.

B. – Sarebbe a dire che non posso modificare o creare nuovi giocatori?

G. – Stia calmo, non è mica un demiurgo e poi i giocatori seguono (anche se molto poco fedelmente) le caratteristiche estetiche dei veri campioni, quindi sarebbe arduo (ma non impossibile) realizzarne di nuovi che corrispondano a qualche figuro esistente.

B. – Non ho capito bene il discorso, comunque mi fa piacere il fatto di poter impostare i miei personalissimi schemi, cambiando praticamente tutte le posizioni dei miei giocatori per ognuna delle due situazioni di gioco, attacco e difesa. L'idea già di per sé buona è resa ottima dalla libertà pressocheT assoluta nell'assegnamento delle marcature; io sono un fedelissimo della TRIZONA CARPIATA e finalmente potrò realizzarla. Purtroppo non c'è modo di impartire ordini circa il baricentro della squadra e neppure di impostare movimenti di gruppo del genere fuorigioco e similari, del resto i miei uomini non li recepirebbero.

G. – Via, non sia così disfattista e si tuffi nel vivo della partita, dato che i suoi giocatori scalpitano.

B. – Ahhh, finalmente nello stadio, tra i miei tifosi. Che fanno, mi insultano?

G. – Ma no, ma no, stanno facendo il tifo, forse sono i giocatori a insultarla.

B. – Pazienza a quello sono abituato. Adesso vediamo di dare un'occhiata ai miei uomini. Ehi, come si muovono male, al Tempio del Calcio c'era decisamente da stare più allegri; si direbbe quasi che non conoscano alcuni movimenti... Anche il loro aspetto mi lascia perplesso, ingaggerò un visagista. Lo stadio e il campo invece non sono male.

G. - D'accordo, non si limiti all'aspetto visivo, mi descriva il comportamento delle squadre in campo.

B. – Ecco, io direi che stanno giocando un buon calcio, fatto in particolare di colpi di prima. Le azioni sono molto ben costruite, specie dopo il buon allenamento cui li ho sottoposti e in particolare la loro capacità di cercare il triangolo e il passaggio filtrante mi

I suddetti programmatori hanno voluto fare gli sgargianti, includendo anche un improbabile dream team (gioco di parole?!?) da loro stessi composto; nel gioco è possibile definire le proprie squadre con i giocatori presenti in archivio, impostando successivamente il proprio torneo. Nel mio caso ho realizzato il sogno di vedere fianco a fianco Platini e Van Basten... e poi dicono che i videogiochi non danno emozioni.

Bel goal di Pippo Inzaghi che riesce a infilare da posizione defilata. I tiri sono uno degli elementi di maggior soddisfazione di UEFA, dato che non sono controllati dalla macchina come quelli di FIFA '99, ma lasciano ampia libertà direzionale e necessitano quindi di un certo allenamento. Ma quando si riescono a realizzare colpi volanti che gonfiano la rete, la soddisfazione è impagabile...

Una delle tante visuali che si ottengono combinando i tre parametri a disposizione; in questo caso sembra di giocare a Sensible Soccer e il tetto dello stadio arriva a coprire parte dell'area di gioco. Una delle tante sviste dei programmatori della Silicon Dream.

Una delle visuali più funzionali, dato che consente una buona visione del campo; laddove non dovesse arrivare l'occhio, ecco spuntare il solito radar. E laddove non arriva l'occhio giunge la didascalia: il commento, di Bruno Longhi e di due altri cronisti di supporto, risulta davvero ben fatto, lasciandosi alle spalle vecchi strafalcioni d'annata che i giocatori di FIFA '98 ricorderanno. Del resto, bisogna riconoscere che il numero di squadre è parecchio limitato...

Rognaldo è chiamato al dischetto del rigore e in questi casi raramente sbaglia; fate attenzione, però, a dosare la potenza, dato che le lecche incredibili finiscono generalmente fuori. Nell'immagine si riesce anche a notare il particolare della rete, davvero ben fatta.

Anche i colpi di testa consentono una certa soddisfazione, poicheT il giocatore non rimane bloccato ad attendere il pallone (come in... indovinate un po'... FIFA '99), ma è possibile spostarlo per realizzare stupendi anticipi come quello del solito Pippo dell'immagine.

ha ben impressionato. Anche gli avversari dicono la loro e non mi sembrano affatto stupidi, riuscendo sempre a imbastire delle azioni credibili; ovviamente molto dipende dagli spazi che ho lasciato loro e sembra comunque che le mie impostazioni influiscano notevolmente sul gioco.

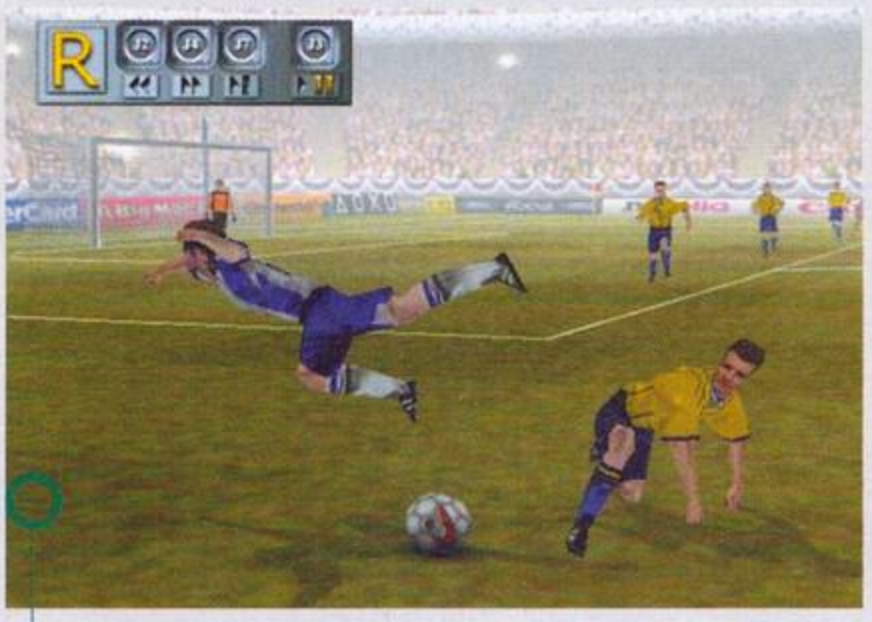
G. – Deve essere una soddisfazione, ma descriva un po' più in dettaglio i movimenti che fanno.

B. – Ma ecco, che cosa posso dire... Ci sono i soliti passaggi abbastanza precisi impreziositi da triangolazioni veramente eccezionali, poi i lanci lunghi non facili da controllare...

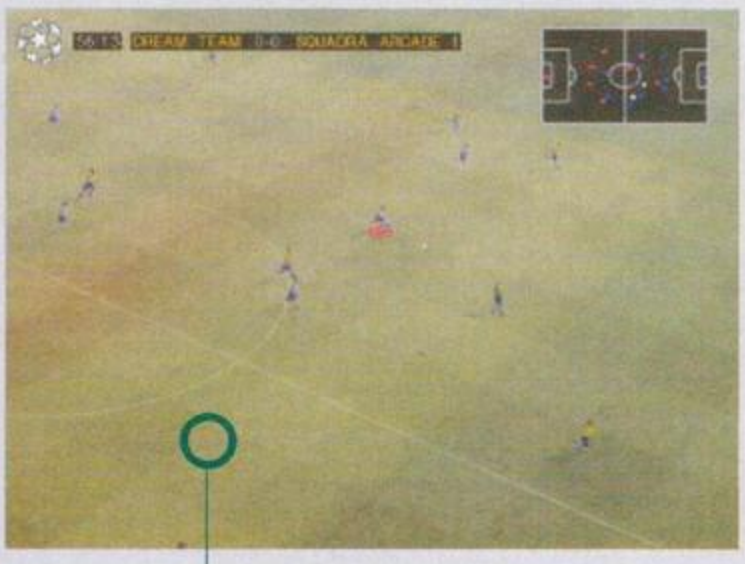
G. – In che senso?

B. – Beh... non è facile mettere il pallone laddove si vuole, occorre parecchia pratica. L'alternativa è quella dei cross, che colgono abbastanza bene l'uomo al centro dell'area, oppure, in altre zone, tagliano il campo permettendo cambi di gioco mica da ridereT. E su queste palle alte si può tentare il colpo di testa normale oppure l'incornata che spara il pallone a velocità maggiore, ma lo rende meno controllabile. Naturalmente corrono e in particolare fanno lo scattino allungandosi la palla, ma in particolare mi piacciono, quando eseguono il doppio passo, lasciandosi alle spalle il difensore oppure beccandosi delle sonore pedate sugli stinchi. Poi, come ho già detto, eseguono dei passaggi filtranti davvero belli, ma il vero tocco di classe è lo stop di petto che lascia il pallone in volo (se il lancio è abbastanza lungo ndr) e consente delle stoccate micidiali. A tal proposito non posso non menzionare i tiri, delle vere e proprie legnate che, se ben controllate, danno parecchia soddisfazione ai giocatori: il pallone non è direzionato da strane forze esterne alla fisica, ma segue le sue leggi, pertanto occorre prestare parecchia attenzione per eseguire un colpo buono. L'elemento strano è infine colpo indefinito a metà tra un tiro e un passaggio, utile ai giocatori per spedire il pallone esattamente dove desiderano.

G. – Quindi è soddisfatto?



Fallaccio da espulsione in zona cross. Utilizzare il contrasto per recuperare la sfera non è elementare dato che non è sufficiente premere il tasto nelle vicinanze dell'avversario, poicheT senza un minimo di attenzione si incorre nel fatto con cartellino. Occorre invece portarsi a ridosso del pallone e cercare di arpionarlo.



Altra visuale, piuttosto distante, che mi permette di sottolineare la buona fattura del rettangolo di gioco; le ombre proiettate dalla struttura dello stadio ricordano il vecchio World League Soccer. Del resto il team di programmazione dovrebbe essere lo stesso...

B. – Sarò soddisfatto quando stringerò la coppa tra le mani, per il momento mi limito a osservare compiaciuto. Adesso devo andare, non posso lasciare la mia squadra in pasto all'eliminazione galoppante.

G. – Capisco, augurandole un felice esonero, la saluuuuto sino alla prossima occasione. Chi ha parlato di gran premio di go-kart?

Massimo "l'Anziano del Pallone" Svanoni

Schermata scialba per l'opzione di allenamento. Non è completa come quella di FIFA '99 (del resto nemmeno il gioco lo è), ma consente di provare tutti i colpi possibili e, dato che i tasti da utilizzare sono 8 (otto!) la cosa è indispensabileT.

PC

Il dominio di FIFA è in serio pericolo. Perché io dico che questo UEFA, che sembra un giochino a causa delle tante sbavature, risulta a conti fatti più divertente del capolavoro della EA Sports. FIFA '99 è molto bello da vedere, ha opzioni da vendere e i suoi menu si lasciano navigare all'insegna dell'eleganza con tanto di sottofondo rockeggiante. Ma quando si finisce sul campo, la situazione è differente, il gioco viene a noia, anche se si considerano i 100 milioni in palio al prossimo Futurshow. UEFA, il piccolo Davide, costruisce invece la sua credibilità su una struttura povera, ma efficace, funzionante e divertente. Proprio così, il piccolo Davide riesce nell'intento di abbattere il glorioso e pavoneggiato Golia; e allora perché il giudizio non è di assoluta eccellenza? Perché come detto rimane sempre un prodotto con i suoi bravi difetti, che passano dalla difficoltà nel cambio del giocatore e della conquista della sfera senza commettere fallo, alla qualità del motion capture, che lascia qualche perplessità in più di un'occasione e farà sicuramente storcere il naso a coloro che il gioco lo giudicano tutto al primo impatto. E non dimentichiamo infine che una sola competizione ufficiale con un numero di squadre decisamente limitato può venire prima o poi a noia. Anche se l'emozione di rivedere su un terreno di gioco un Marco Van Basten rimane una delle maggiori soddisfazioni di un uomo... Dite che sono esagerato?

HARDWARE

I requisiti minimi, al solito si fanno beffe di noi, pretendendo un P166 con 16MB di RAM, scheda grafica compatibile con le DirectX 6.1, scheda audio pure, 50MB di ardisco e un lettore 4X. Nella realtà secondo me andrebbe messo in conto un bel P2 o similare con una bella scheda accelerata (queste quelle provate eT garantite: 3Dfx Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo2, Banshee, nVidia RIVA 128, RIVA ZX, RIVA TNT, Matrox Millenium 2, G100, G200, Intel/Real 3D i740, S3 Savage 3D, 3D Labs Permedia 2, #9 Ticket to Ride, Rendition Verite 2100, ATI Rage Pro, Rage 128) e un pad SideWinter, dato che gli 8 tasti (necessari 6) non sono bella cosa da gestire su tastiera. In ogni caso fate conto che il motore sembra peggiore di quello di FIFA '99 e al massimo del dettaglio alla risoluzione di 800X600 è ingiocabile anche sul sistema da me consigliato. Diciamo che ci si deve accontentare della 640X480 oppure abbassare qualche dettaglio (nessuna delle due ipotesi mina gravemente la godibilità); il vero problema nasce dal fatto che, a parte la 3Dfx con la quale non ci sono grosse magagne, le altre schede sono supportate attraverso il protocollo Direct3D, che con la mia Creative Voodoo 2 si è rivelato molto lento. Date un occhiata al demo se non avete una 3Dfx.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

END

daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su tmc2

www.elleti.it/lion

VEdRai cosA viNcI.

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Dal 9 novembre, Lion Network e' in onda con tutto questo e anche di piu'. Chi c'e', c'e'. Chi non c'e', peggio per lui.

Rooaarr.

Nestlé

INFO LION NETWORK

A P R I L E

1 arte

"Norma" di Vincenzo Bellini
Roma - Tetro dell'Opera
fino al 13 aprile

"Antico Egitto - La cultura e gli archetipi della bellezza dell'arte egizia"
Firenze - Palazzo Strozzi
mese di aprile

"Mattia Preti e il barocco a Napoli"
Napoli - Gallerie del Museo Capo di Monte
mese di aprile

1

2 musica

CONCERTI

Silverchair
Milano - Rolling Stone
16 aprile

Franco Battiato
Milano - Filaforum - 9 aprile
Roma - Palaeur - 19 aprile

Sottotono
Napoli - Palapartenope
16 aprile

2

3 tecnologia

Futur Show
Bologna - Fiera
7 - 12 aprile
con il II° Campionato ufficiale di Games

► **Questi i titoli:**
PC: Fifa '99 (premi per 100 milioni) Unreal
Nintendo 64: Snowboard
Playstation: Tekken 3

3

4 esplorazione

Fiera del libro per ragazzi
Bologna - Fiera
8 - 11 aprile

Viaggi
Festival Banlieues Blues
Il meglio della creazione blues e jazz mondiale
Parigi
fino al 16 aprile

Libri
Le fantastiche macchine di Leonardo da Vinci
Come interpretarle, costruirle e farle funzionare
a cura di S. Sutera
Ed. Skira

4

5 sport

Test match per l'Italia di Rugby contro l'Irlanda
Dublino
10 aprile

Gram Premio di Formula 1 del Brasile
11 aprile ore 18.00

Tappa Finale velistica dell'Around Alone
da Punta del Este (Uruguay) a Charleston (USA)
10 aprile

5

viva FOOTBALL ™

Prendi palla nella tua metà campo e inizi una cavalcata alla Weah attraverso tutto il terreno di gioco... Passi senza troppe esitazioni i tentativi di intervento di Owen e del suo sponsorizzatissimo World League Soccer '99 , salti l'entrata a gamba tesa di Actua Soccer 3 (ci stava il cartellino giallo, secondo me...) e ti dirigi verso il più ostico dei centrali, quel Fifa '99 che tante contestazioni ha suscitato (tutta colpa dell'allenatore...). Driblando abilmente come neanche Gigi la trottola ti trovi davanti all'ultimo ostacolo: il portiere. Ma perché sulla maglia ha scritto Viva Football? Vabbè, male che vada ti rimane da provare una Nikazzi...

Amanti della boccia di cuoio un po' bianca e un po' nera (che sia la pancetta rimossa di Carletto Ancelotti? In effetti nessuno sa dove sia scomparsa...), è con immenso piacere che il vostro sempre amabile Galeazzi redazionale (ebbene si, è ora di svelare l'arcano: io e bisteccone siamo parenti! D'altronde se la stazza fisica non fosse già una prova sufficiente, rimane sempre da verificare il cognome: certo, io faccio Nichini e lui Galeani, ma entrambi abbiamo assunto il titolo nobiliare degli "azzi"... Sapete, i tedeschi usano il prefisso Von, noi usiamo il suffisso... Costa meno e non devi fare l'1055!) vi propone un altro episodio da moviola, ovvero l'ennesimo tentativo da parte di un team di programmazione di imbrigliare quanto più possibile quella magia che i profani chiamano semplicemente calcio, ma che agli occhi degli appassionati è l'arte del saper giostrare palla al piede. Fin dall'alba dei tempi (informatici) sono stati molti i tentativi di trasportare con il massimo dettaglio possibile un gioco tanto complicato e aleatorio come il nostro amato sport nazionale... Ognuno di essi è riuscito solo in parte, enfatizzando più questo o quell'aspetto senza però mai riuscire davvero a infondere appieno la sensazione di prendere parte ad un incontro "reale" con tutti gli annessi e connessi, e questo a prescindere dall'aspetto grafico che ovviamente con il passare del tempo ha sicuramente aiutato i programmatori a rendere ancora più appagante l'esperienza, almeno per quanto riguarda l'aspetto visivo. Ogni volta, quindi, è lecito aspettarsi da parte di tutti la più semplice delle domande: sarà davvero la volta buona? Sarei un bugiardo se vi dicessi di continuare a leggere per scoprire chissà quale miracolo (eppoi lo so che avete già sbirciato l'inappellabile voto a fondo pagina...), quello che posso fare è vedere assieme a voi cosa funziona e cosa no in questo Viva Football, nella speranza che ognuno di voi tragga le proprie conclusioni.

Il sistema di controllo segnala il giocatore controllato (cerchio) la direzione del passaggio (la freccia) e il giocatore che riceverebbe il passaggio in questo momento (crocetta)... Mmm, io questa cosa l'ho già vista...

L'inquadratura di gioco più lontana è l'ideale per gli amanti della strategia, peccato che aumenti le probabilità di incappare in un rallentamento del motore grafico...

Il replay consente di riguardare da qualsiasi angolazione le ultime fasi di gioco e di apprezzare l'ottimo lavoro di modellazione poligonale...

Bergkamp festeggia il gol inseguito dai suoi compagni di squadra. La possibilità di controllare le coreografie è un'aggiunta simpatica, ma che purtroppo stanca in fretta...

Il primo elemento che colpisce il giocatore è sicuramente la presenza di un'incredibile quantità di squadre da selezionare: un rapido conto mi lascia pensare che il totale ammonti ad almeno un migliaio di team! Ora, visto che non sono presenti club e campionati nazionali (né tantomeno coppe et simila), come è possibile avere a disposizione tanti team? Ma è semplice: in Viva Football sono presenti nazionali di vari periodi storici, a partire dai pionieri del '38 fino ai partecipanti all'ultima Coppa del Mondo, tutte corredate dalle esatte formazioni riportate su ogni

almanacco che si rispetti. La possibilità di far competere squadre di varie annate è di per se un bello stimolo: è più forte l'Italia che ha vinto la coppa dell'82 o la Francia in carica? Il Brasile di Pelè avrebbe sderenato facilmente l'Argentina di Maradona? Le Isole Faroe sono sempre state la barzelletta del calcio mondiale? Certo, non tutte le formazioni disponibili meritano di essere provate (poco importa se è presente l'Albania del '70...), ma di certo le possibilità di creare paradossi e incontri impossibili non manca, tanto più che per agevolare i più sfaticati la stessa modalità di gioco "Partita veloce" crea completamente a casaccio degli scontri mica male (Germania '78 Vs. Inghilterra '86... Mah!).

L'effetto notturna è l'unica vera condizione atmosferica selezionabili: scordatevi quindi pioggia, neve, vento, terremoti, uragani ecc. ecc...

Parlando di modalità di gioco vanno segnalate, oltre alla appena citata partita veloce, la presenza di campionati storici (coppe del mondo di varie annate) e amichevoli, ma purtroppo non è disponibile nessuna opzione per creare un campionato o una coppa completamente custom.
Selezionato la modalità e scelto il numero di giocatori (da 1 a 4), si entra nelle schermate dedicate alle impostazioni tattiche. Anche qui nulla sembra lasciato al caso: giocatori definiti da un nugulo di statistiche, panchinari D.O.C. e tattiche come se piovessero (anche se alcune fanno un po' ridere, almeno sotto il profilo della praticabilità). Superata anche questa fase non rimane altro che affrontare il rettangolo di gioco vero e proprio. Il primo impatto con il motore grafico lascia supporre ottime cose: velocità e fluidità più che soddisfacenti (anche alle risoluzioni più alte possedendo la giusta potenza di calcolo...), visuali di gioco utilizzabili e adatte a tutti i gusti (molto vicina per chi apprezza più la spettacolarità che i tecnicismi, lontana per poter impostare azioni tasti che vengono utilizzati per le varie opzioni di gioco (passaggio, tiro, cross, traversone, scatto, pallonetto, finta e uscita del portiere), il che dopo qualche disorientamento iniziale (più che comprensibile) sembra davvero promettere meraviglie. Quello che veramente lascia perplessi è la commistione di elementi "presi a prestito" da altri titoli: il sistema di passaggio ricorda quello della serie Actua Soccer (freccia sotto al giocatore per indicare la direzione del passaggio), i controlli sono chiaramente ispirati a Fifa,... Un bel minestrone nel quale raccapezzarsi è tutt'altro che semplice. Di certo c'è da dire che per chi si sente disposto ad affrontare un gioco che non rappresenta la quint'essenza dell'intuitivo viva Football potrebbe davvero rivelarsi una ottima sfida e un gradevole passatempo...
Un ultimo appunto: l'accompagnamento sonoro non contiene nessuna radiocronaca, ma ha invece una caratteristica mai vista prima in un gioco del calcio: i giocatori "parlano" chiamando la palla, segnalando la loro posizione e così via. Certo, il più delle volte si ha come l'impressione che i nostri compagni stiano semplicemente "blaterando a vanvera", ma ciò non toglie che ascoltare qualche sanno urlaccio misto ai soliti coretti degli spalti è sicuramente più rilassante che ascoltare questo o quel parere. Alla prox!

Massimo "NKZ" Nichini

Tutti i calci piazzati godono di un indicatore di potenza molto simile a quello utilizzato in alcuni giochi di golf: si carica il tiro e si cerca di selezionare l'effetto desiderato aspettando che la barra sia nel punto desiderato.

A differenza di altri giochi di calcio, in Viva Football la presenza dell'arbitro è totale... Potete anche colpirlo per errore!

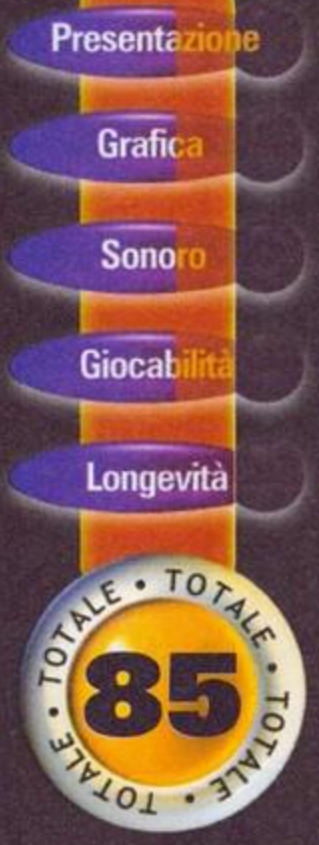
È possibile modificare il modulo tattico e scegliere titolari e riserve di qualsiasi squadra... Qualcuno però mi deve spiegare la funzione del 4-1-2-1-2...

PC

Viva Football è un titolo pieno di piacevoli novità che però non riesce a imporsi fra i migliori nel suo genere a causa di un sistema di controllo ostico e a tratti irritante. Molto piacevole la grafica e le animazioni, così come l'introduzione del parlato "dal campo" e alcune chicche non molto utili al fine del gioco vero e proprio, ma comunque piacevoli. Il numero e il tipo di squadre selezionabili garantisce una certa longevità, ma la mancanza di condizioni atmosferiche (è possibile scegliere solo tra partita diurna e notturna) si fa un po' sentire, così come l'eccessiva macchinosità del sistema di controllo ridimensiona palesemente le potenzialità di un titolo comunque interessante.

HARDWARE

Per giocare a Viva Football è sufficiente possedere un processore Pentium anche di fascia bassa (non sotto ai 200 MHz) purché affiancato da una scheda grafica che conforme allo standard DirectX e da almeno 16MB di RAM. Per poter utilizzare le risoluzioni più "pesanti" (800x600 e 1024x768) è necessario disporre di un computer di media potenza , PII o simili (350MHz K6-2 300 ecc.) e di un acceleratore di seconda generazione (Voodoo 2, Banshee, Riva TNT).

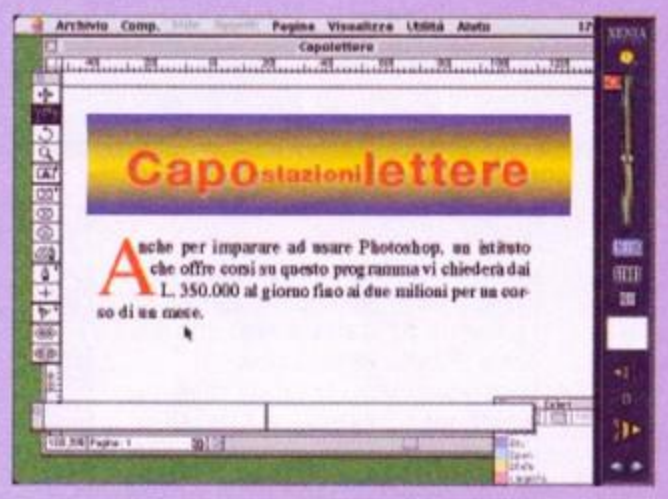


XPress in

Dalla ormai affermata collana "Xenia Educational", un corso interattivo diviso in 8 cd-rom con lo scopo di scoprire tutti i segreti per l'utilizzo di QuarkXPress 4.03.

IL CORSO

è strutturato in lezioni video a pieno schermo con audio sincronizzato e una guida che segue l'utente passo passo attraverso l'utilizzo del software. Il tutto confezionato con un'interfaccia dinamica e interattiva che consente all'utente una facile e intuitiva navigazione tra i diversi tutorial. Il corso è diviso in tre settori principali:



"TECNICHE DI BASE"

In questa parte vengono spiegate le funzioni principali e gli svariati metodi di applicazione del programma nella professione di grafico. Ampi cenni anche sull'impaginazione digitale.

"TECNICHE CREATIVE"

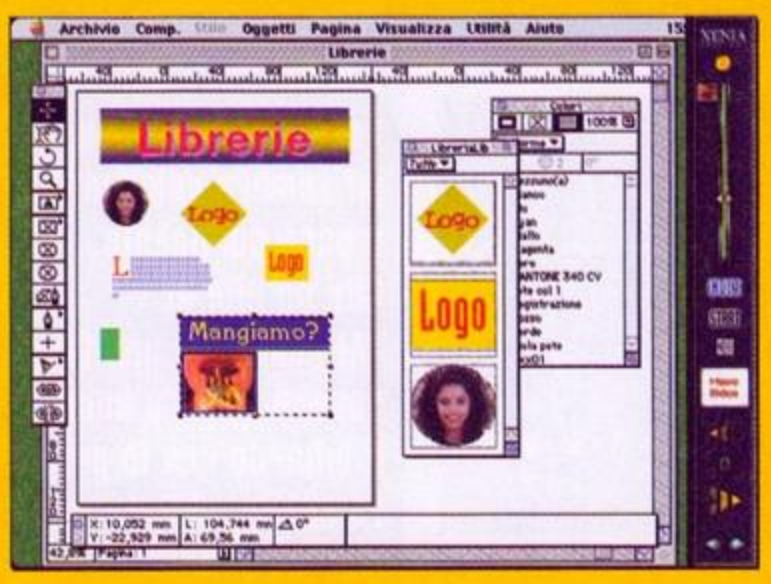
In questa sezione vengono "messe in pratica" le nozioni precedentemente apprese. Si focalizza sulle varie fasi dell'impaginazione e sui metodi alternativi per ottenere lo stesso risultato.

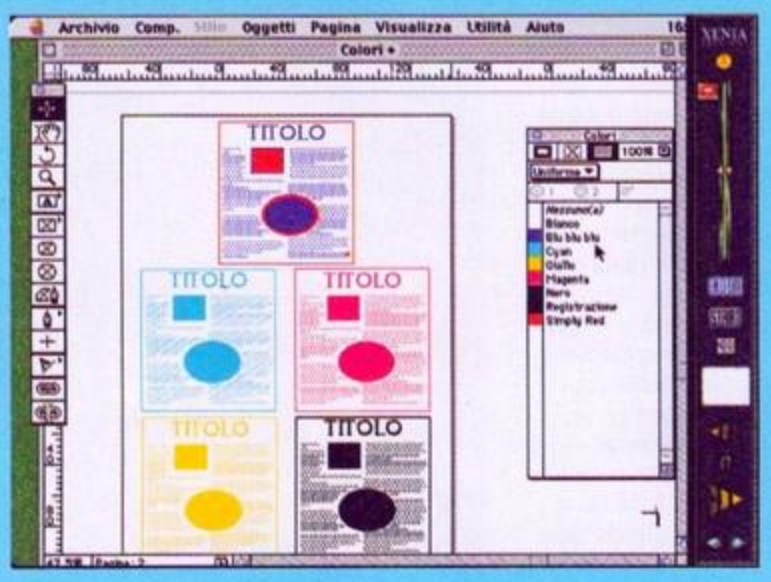
"TIPS & TRICKS"

Sveliamo i concetti che spesso non sono documentati nei manuali e tutte quelle piccole astuzie che si apprendono solo con anni di pratica. Scorciatoie, tecniche, segreti dei veri designer digitali e alcune sorprese che gli stessi ingegneri della Quark hanno incorporato nel programma.

Bellafante Design-Milano

8 Ore





XPress in 8 Ore è strutturato in maniera progressiva per consentire al neofita di 'immergersi' senza scottarsi e, al tempo stesso, all'esperto di migliorare le proprie conoscenze, illustrando i concetti pratici basilari per lavorare in un modo intelligente e professionale. In tal senso, ogni cd è strutturato in modo da soddisfare sia il principiante che l'utente XPress già esperto.

I corsi interattivi autodidattici della Xenia Educational sono indirizzati non solo a chi deve guadagnarsi il pane quotidiano con i software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie.

Con "XPress in 8 Ore" Xenia Edizioni offre a tutti i professionisti un modo economico, efficace e facile di apprendimento e approfondimento per migliorare la propria produttività.

Per ordinare XPress in 8 ore, o qualsiasi altro corso didattico della Xenia Educational basta riempire il modulo.....

SCHEDA NUMERI ARRETRATI:

- ◯ **Photoshop in 8 Ore Lire 14.900 cad.**
- ◯ **XPress in 8 Ore Lire 14.900 cad.**
- ◯ **Eureka! Professione Grafico Lire 14.900 cad.**
- ◯ **Eureka! Programmare in HTML & JAVA (2 raccolte di 4 cd cadauna),**

costo ogni raccolta - Lire 29.900 cad.
+ Lire 5.000 di spese postali
Specificate i nomi dei prodotti che desiderate:
Il tempo di consegna per i cd didattici è di circa 4 settimane

MODALITA' DI PAGAMENTO:
Versamento su C/C Postale n° 19551209 intestato a:
XENIA EDIZIONI s.r.l., Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 MILANO

FAXATE LA FOTOCOPIA DEL VERSAMENTO POSTALE PER ACCELERARE LE SPEDIZIONI - 02-878567

Carta di credito N.

☐ VISA ☐ CARTASI ☐ EUROCARD ☐ MASTERCARD

☐ AMERICAN EXPRESS

Numero

Scadenza

NOME E COGNOME

INDIRIZZO

CITTA' PROV.

TELEFONO

Firma

Data

Potete anche spedire questo modulo in busta chiusa a:
XENIA EDIZIONI s.r.l. - Via Carducci, 31 20123 MILANO

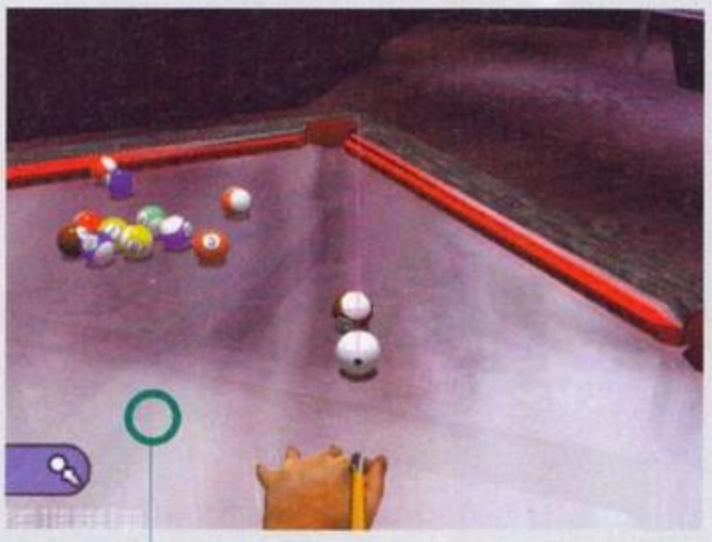
actua POOL

Uhm... vediamo di trovare uno slogan decente per iniziare questa recensione... "Finalmente un gioco con le palle", no, mi sembra che lo abbia già detto qualcuno. "Accidenti, guarda che bocce!", no, anche questo non va bene, mi sembra volgarotto e poco pertinente. Che ne dite di "Al contadino non far sapere quant'è buono il biliardo con le pere"? Fa schifo, eh? Va beh, per sta volta niente slogan.

L'ambientazione alla Giger è una delle più suggestive.

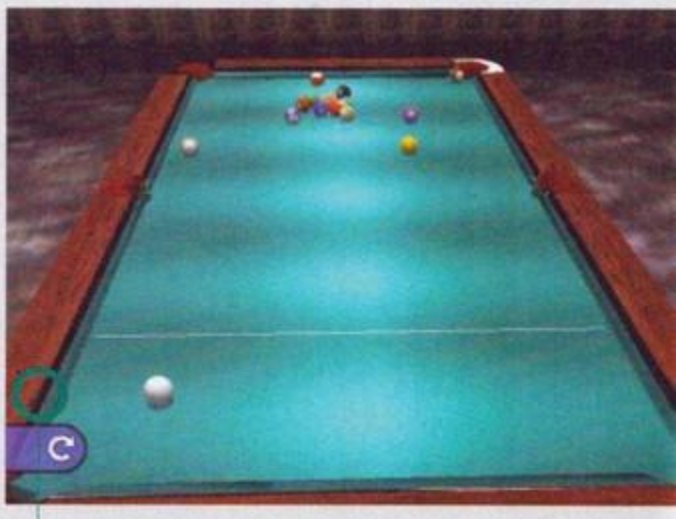
Le simulazioni di biliardo hanno sempre affollato il mondo dei PC: la prima vera simulazione direi che potrebbe essere Jimmy White's Whirlwind Snooker, opera di quel genio chiamato Archer McLean (tra l'altro ideatore di International Karate)(della sola conversione Commodore, ndMax). Chiaramente, prima di questo, ci furono molte altre simulazioni ma effettivamente questa segnò la svolta, sia perché è un capolavoro (indimenticabili le faccine che spuntavano sulle biglie dopo un po' che si lasciava il gioco a riposo) e sia perché si è sempre detto così, quindi continuiamo a farlo. Da allora non molto è cambiato (sto parlando di almeno cinque anni fa) e questo Actua Pool lo conferma. Il biliardo, quale strana e affascinante disciplina: più o meno tutti abbiamo giocato almeno una volta nella vita a questo sport e, stranamente, ognuno ha le sue regole di gioco; in effetti, giocando a pool (o erroneamente detto "carambola"), l'unica cosa in cui ci si trova d'accordo è che le bocce sono di due tipi: quelle piene e quelle rigate (o mezze). Tutto il resto, come ad esempio cosa fare quando la biglia nera finisce in buca prima della fine della partita, oppure dove mettere la biglia bianca se va fuori dal tavolo, o quanti tiri deve fare il giocatore quando l'avversario ha "bevuto", è affidato all'area geografica, alla religione o a quant'altro. Inoltre, il biliardo è uno di quegli sport in cui le ragazze sono negate; incredibile, se nel calcio le fanciulle tirano goffamente dei puntaloni clamorosi per poi rotolare al suolo a causa di una storta, nel biliardo (e, adesso che ci penso, non ce la fanno nemmeno a biliardino... non riescono a fare a meno di "rullare") non riescono, per quanta pazienza si possa avere, nemmeno a impugnare correttamente la stecca; non lo so, forse gli manca il senso della prospettiva o la visione geometrica della disciplina, sta di fatto che, nonostante la loro buona volontà, non ce la fanno. Vabbeh, onde evitare che la setta "È donna il nostro nome e tu uomo sei infamone" mi faccia trovare la testa di un cavallo nel letto, bisogna ammettere che queste sono attività che le ragazze non prediligono e con le quali conseguentemente non hanno dimestichezza (comunque non ce la farebbero lo stesso).
A ogni modo, torniamo al nostro bravo biliardo e diciamo che questa non è una simulazione di Snooker, né tantomeno di Goriziana (tra l'altro non credo sia mai stato fatto un gioco sul biliardo "all'italiana"), bensì di Pool. Bene, chiarito questo, vi annuncio che non ho la minima intenzione di dirvi le regole del gioco, sia perché in Actua Pool vi verranno ampiamente spiegate e sia perché vi direi solo stupidate e credo di averne già dette abbastanza. Inoltre, le modalità di gioco disponibili saranno così tante che onestamente mi ci vorrebbe troppo spazio per parlarvi delle regole di ognuna; per i più sprovveduti, comunque, sappiate che si gioca su un tavolo fatto a forma di tavolo da biliardo con quattro buchi agli angoli e due in mezzo ai due lati più lunghi. Lo scopo in genere è quello di mandare in buca una bella biglia colorata (se siete un cane o un coniglio cercate di distinguere almeno le biglie tutte grigie da quelle un po' grigie e un po' bianche) o "rigata" tramite un bastone (o propriamente detto "stecca"). Ecco, tutto qui, non è difficile, no? Bisogna infine dire che le regole del pool annoverano la

Uno dei magnifici poster attaccati ai muri potrà essere vostro se batterete la fanciulla. Coraggio, datevi da fare!



La palla 15 ha buone probabilità di finire in buca, a ogni modo, voi tirate fortissimo, se non andrà in quel pertugio, forse si imbucherà da qualche altra parte.

Scommetto un miliardo di dollari che la palla gialla non va in buca.



Ma chi è quel genio che ha disposto le lampade sopra il tavolo? Date un'occhiata alle ombre che ci sono.

Ecco il Nikazzi a Las Vegas con tanto di occhiali da sole, non lasciatevi ingannare dal suo aspetto pacato, è un avversario molto tosto.

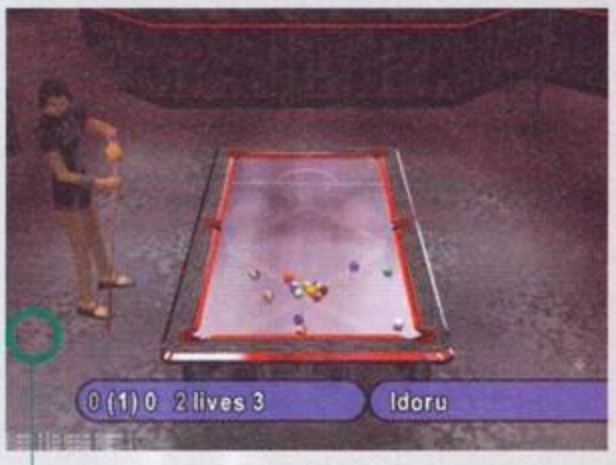
Il tipo qui ritratto è a dir poco infamone, se sbaglierete anche solo una volta, probabilmente sarà anche l'ultima.

In teoria dovreste riuscire imbucare tutte le palle in un tiro solo. A parte questo, avete visto che bello il tavolo ricoperto di moquette macchiata di sangue di alce? Molto caratteristico.

Molto spesso essere un giocatore di biliardo professionista porta a trasferte molto rischiose. Cosa credete che vi farà il vostro avversario se perderete?

possibilità di rompere la stecca in faccia all'avversario in caso di sconfitta o perché ha barato (fatelo sempre giocare in maniche corte, non si sa mai che avesse un asso di cuori nascosto nel polsino della camicia); in questo caso, comunque, tornate a casa e trovatevi un alibi.
Dalla schermata principale potrete decidere se cominciare subito a giocare, se andare alla videata delle opzioni, alla tabella dei punteggi e, cosa molto interessante, se recarvi in una modalità che vi permetterà di impratichirvi con la stecca. In quest'ultimo caso potrete selezionare la tipologia di tiro che vorreste realizzare, vederla eseguire dal computer e successivamente provare a ripeterla da voi. Inoltre, potrete accedere a decine di schermate che vi spiegheranno in maniera dettagliata (anche se in inglese) tutte le regole della disciplina prescelta.
Vabbeh, ora mettiamo il caso che abbiate deciso di giocare una partita (finalmente); dopo aver selezionato il tipo di gioco capiterete come per magilla (lilla, o quello era il gorilla? Mah) sul bel tavolozzo da biliardo e, dopo essere scesi, comincerete a guardarvi in giro e a farvi molte domande alle quali io sono ben lieto di rispondere (non chiedetemi come si fanno i bambini, perché non l'ho ancora capito). Innanzi tutto diciamo che nella parte bassa dello schermo avrete tutta una serie di icone apparentemente senza senso, ebbene, quelle un senso ce l'anno e vi permetteranno di agire -in qualsiasi momento della partita- su ogni più piccolo aspetto del vostro tiro, come ad esempio l'effetto da imprimere alla pallina mediante la stecca, se vedere la situazione delle biglie in prospettiva, se alzare o abbassare l'angolo della stecca in modo da imprimere alla boccia (aoh, anvedi chebbocce... come dice sempre il Duspa) un effetto supplementare (solo per veri esperti) e altre cosucce interessanti. Non dimentichiamoci, poi, che il vostro tiro sarà eseguito col mouse, quindi la potenza della "scoccata" verrà determinata da quanto indietro tirerete la manina santa e con quanta velocità la farete partire in avanti.
Aspetto molto carino della modalità "Torneo" è che vi verranno messi contro degli avversari dalla bravura crescente (io ne ho visti quindici, ma ce n'erano sicuramente degli altri), fino a finire il gioco; interessante è che, una volta affrontato e battuto un giocatore nel suo ambiente, potrete richiamare il suo stage anche giocando contro un amico (altrimenti, nisba). Bisogna inoltre aggiungere che non cambierà solo la fisionomia e lo scenario del giocatore avversario (quello in stile Giger è spettacolare), ma anche il materiale con cui sarà fatto il tavolo, quindi ce ne saranno con sponde particolarmente "rimbalzanti" e altre che invece assorbiranno letteralmente l'urto. Suppongo che questo sia stato fatto anche per evitare che si usassero colpi standard particolarmente efficaci in fasi di "spaccata".
Infine, vorrei rendervi partecipi del fatto che il gioco del biliardo su computer è un tantino subdolo, infatti, se vincerete contro un avversario non umano, sarà solo perché lui ve lo avrà permesso (sempre che cominciate voi e imbuchiate tutte le palle fino alla fine). La CPU, del resto, conosce senza possibilità di errore ogni traiettoria possibile di ogni biglia, quindi quando sbaglia lo fa solo perché ha intenzione di farvi tirare. Se vincere così vi soddisfa, fate voi, a me va di lusso.

Se con un tiro riuscirete a rompere la finestra perderete la partita, ma vincerete un lecca lecca al sapore di fagiolo.



La ragazza non ci sta, ci ho già provato, comunque il tavolo è trasparente, basta che vi sdraiate sotto e la facciate salire in piedi sul tavolo per guardare la partita da un altro e più interessante angolo.

Raffaele Sogni

PC

Ho già avuto modo di recensire questo prodotto per PlayStation su ConsoleMania, e il mio giudizio non è in sostanza variato di molto. Certo, una delle pecche maggiori della controparte consoliana, quella della lentezza del motore grafico, è stata chiaramente eliminata su PC. Il processore molto più potente, ha infatti permesso una gestione delle rotazioni e delle zoomate della telecamera molto più fluide e veloci. Inoltre, sembra che il giocatore comandato dalla CPU, sia in questa versione molto più svelto nell'operazione di tiro, evitando così inutili attese. Insomma, i due più grossi difetti della versione per Play sono stati quantomeno smussati; rimane l'impostazione del gioco, che effettivamente è prettamente arcade. Nonostante infatti il buon numero di settaggi eseguibili e di effetti da imprimere alla pallina per effettuare dei tiri davvero spettacolari, la grafica e in genere lo stile del gioco non lascia dubbi sulla fascia di utenti cui si rivolge, e cioè a persone che non pretendono un titolo attentissimo a simulare la realtà, ma piuttosto un arcade molto curato.
La gran quantità di modalità di gioco differenti, infine, rende Actua Pool un prodotto piuttosto longevo. In sostanza, non si tratta certo di un capolavoro, ma in ogni caso di un titolo più che onesto, che un videogiocatore desideroso di diventare un vero campione di pool non deve assolutamente lasciarsi sfuggire.

HARDWARE

Actua Pool è stato testato su un P233 e non ha dato alcun problema di gestione. In effetti la scarsa quantità di poligoni da muovere e i calcoli piuttosto elementari da fare, permettono l'utilizzo di questo gioco anche a persone che posseggono processori anche molto meno potenti. Supporta inoltre le più diffuse schede acceleratici.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
88

actua ICE HOCKEY 2

Simulazione di mercato dei giocatori e schede informative sulle loro caratteristiche.

27 squadre suddivise in due leghe.
2 leghe "Extra Teams" denominate All Star formate a tua scelta tra i migliori giocatori.

16 giocatori per squadra.

Tre velocità di gioco tra cui scegliere.

actua SPORTS

FORNITORE UFFICIALE AC MILAN

PlayStation PAL

PC CD rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin

www.gremlin.co.uk

LA VITTORIA VA PRESA A MAZZATE!

Actua Ice Hockey 2 non é una simulazione sportiva qualsiasi, ma la più violenta, esasperata e veritiera mai vista. Il gioco include la versione ufficiale della stagione sportiva '98 resa più interessante dal turno dei play off...se siete abbastanza duri per arrivarci! Il gioco veloce, l'azione fluida arricchiti da un pubblico e una telecronaca in stile televisivo permettono di vivere la più completa esperienza di gioco.

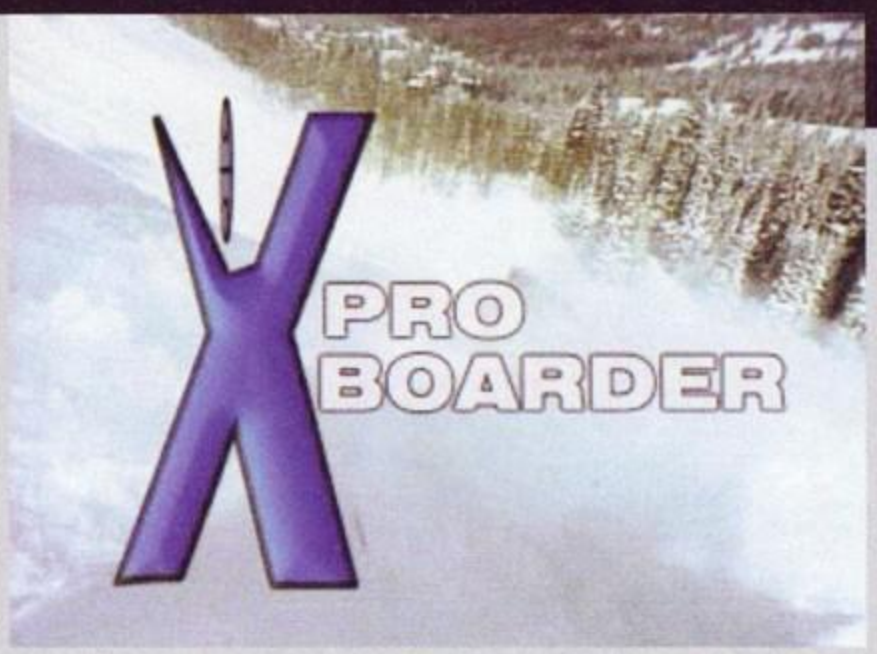
- I giocatori e i coaches sono realizzati con la tecnica del motion capture.
- Sistema di Replay istantaneo e di angolazione delle telecamere per mantenere il controllo del gioco in campo.
- Modalità Multitap fino a 5 giocatori.
- Modalità Arcade per un'azione frenetica, controller analogico e vibrazioni Dual Shock.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999



E scendi giù dal cieeeeel, neveeeeeeeeeeee!

Ok, il Natale è passato da un pezzo, ma che ci volete fare, dopotutto sono un sentimentale e le canzoni di stampo natalizio hanno sempre fatto presa su un cuore puro e lindo come quello del sottoscritto. Bando comunque alle ciance, passo diretto a parlarvi di questo ProBoarder, giochillo quanto mai originale (senza esagerare troppo!), per lo meno nell'argomento, visto che altro non è che la trasposizione in digitale di uno degli sport alpini più in auge in questi ultimi anni: lo snowboard! Come ogni buon sciatore sa, lo snowboard è una tavola molto simile a quelle utilizzate per il surf, con la differenza che essa è stata studiata appositamente per affrontare non le imponenti onde oceaniche, bensì i ripidi pendii innevati delle più comuni piste da sci. Vista la duttilità di tale mezzo, sono subito sorte diverse specialità completamente diverse tra loro: se avete avuto modo di vedere alcune gare di questo splendido sport vi sarete accorti, difatti, di come la tenzone si sposti dalla classica specialità a tempo, fino ad arrivare alle più spettacolari gare di evoluzioni in volo che si siano mai viste dai tempi ormai remoti di Icaro e compagnia bella.
ProBoarder riprende appieno lo spirito di queste competizioni, riproponendolo in uno stile puramente arcade e perciò lontano da ogni velleità simulativa.
Inizialmente dovrete decidere con quale degli otto campioni presenti nel gioco vi volete cimentare: si tratta di personaggi che realmente partecipano ai campionati del mondo di snowboard (quattro maschietti e altrettante femminucce!), ciascuno più abile in una data specialità piuttosto che in un'altra e capaci di fare manovre non comuni agli altri quando si tratta di stupire nelle gare a evoluzione. Una volta scelto il nostro alter ego digitale e prima di tuffarci sulla neve, bisogna decidere la una tavola da utilizzare a seconda del tipo di gara che stiamo andando ad affrontare. I parametri da tenere d'occhio sono tre: velocità, curve e figure (dai, che li capite da soli...non servono spiegazioni, vero?). Le specialità nelle quali ci si può cimentare sono ben nove, ma non tutte attive sin dall'inizio. La prima cosa da fare è prendere confidenza con i numerosi comandi che vi permetteranno in breve tempo di gestire i movimenti con la miglior naturalezza possibile, magari optando per le gare singole, nelle quattro specialità presenti all'inizio. Una volta che vi sentite pronti ad affrontare il circuito innevato, sarà giunto il momento di puntare alla conquista della medaglia d'oro, sbloccando così anche le successive specialità a voi precluse fino a quel momento. Soprattutto nelle gare a evoluzione (dove non conta il tempo in cui fate la vostra esibizione, ma i punti che andate a conquistare a seconda della figura compiuta), avrete il vostro bel daffare, prima di avere ragione dei vostri avversari digitali: ogni figura semplice può essere compiuta abbastanza facilmente con la pressione di un paio di tasti, ma quando deciderete di esibirvi in qualcosa di più complesso (come le figure speciali, prerogativa esclusiva di questo o quello sciatore), le combo da effettuare col vostro joypad saranno paragonabili a quelle dei picchiaduro più incasinati. Questo fatto, a seconda del vostro parametro "pazienza", può rivelarsi fattore di longevità oppure di frustrazione. Personalmente, ritengo più probabile che la seconda ipotesi, per molti di voi, abbia il sopravvento sulla prima, vista la notevole difficoltà nel combinare qualcosa di buono con una certa regolarità e continuità, senza cadere ripetutamente con la facc..ehm...col sedere per terra.

La partenza di una gara di velocità in notturna. Per la cronaca, il sottoscritto ha fatto il vuoto.

Graficamente, ProBoarder se la cava discretamente bene, con un dettaglio grafico sufficientemente curato e una fluidità tutto sommato dignitosa anche sul mio scassato Pentium200MMX (a patto che abbiate una bella scheda 3D, naturalmente!). Per fortuna i programmatori hanno ben pensato di evitare la telecamera "interna", favorendo la giocabilità con un paio di visuali da dietro lo sciatore e con in aggiunta una vista anteriore che vi permette di tenere sott'occhio eventuali avversari che possano giungervi alle spalle. La cosa migliore, forse, sono le tracce audio, decisamente cattive e pompate al punto giusto, così da sottolineare ogni vostra manovra, manco fosse stata presa direttamente da un servizio di Studio Sport. Ah, dimenticavo: il multiplayer è pienamente supportato in ogni sua forma e incarnazione.

Ivan "Kikko" Conte

Accidenti, mi sa che ho preso questa curva un po' troppo sull'interno. Mi aspetta un bell'incontro ravvicinato con quei cartelloni pubblicitari là in fondo.

Un replay! (Sintetico ma efficace, no?)

Questo simpatico ragazzo è Todd Richard, e tra i suoi hobby spicca quello dei videogiochi. Chissà che cosa ha pensato quando si è visto in ProBoarder!

PC

Che vi devo dire? Tutto sommato questo XGamesProBoarder si difende abbastanza bene, visto quanto c'è in giro in fatto di titoli che riguardano l'universo della neve e delle piste da sci. Il mondo dello snowboard è visto sotto una chiave decisamente arcade, senza stare troppo lì a menarsela su con cose tipo "nello scegliere la tavola ricordati di applicare una curvatura di X gradi e di mettere la sciolina di tipo A se la neve è farinosa e ha una temperatura compresa tra...". Niente di tutto ciò! ProBoarder è semplice, immediato e giocabile, almeno fino a quando non deciderete di fare le cose seriamente: allora cominceranno i guai, vista la notevole complessità nel compiere le figure necessarie a ottenere i punti sufficienti per aspirare a una medaglia d'oro. Oltre all'acquisto di una mano bionica (tipo quelle in dotazione al MAO!), prima di ogni gara vi consiglio di fare un po' di esercizi di dinoccolamento articolare, se non volete incorrere in fastidiosi crampi bloccadita. E non dite che non vi avevo avvisato!

HARDWARE

Un bel Pentium di fascia alta, una scheda 3D potente, un po' di memoria, 140MB liberi su hard disk e il gioco è fatto. E non dimenticate lo skipass!

END

ALLA RICERCA DI
ANIME SMARRITE

FUTUR SHOW

cHi Non c'è noN ci sArà

Vieni a provarlo allo stand C.T.O.

ELECTRONIC ARTS™

LANDS OF LORE III

UN VIAGGIO ALLA RICERCA DELL'ANIMA

CTO

Westwood STUDIOS

www.westwood.com

PC CD

© 1999 Electronic Arts.Electrinic Arts, Westwood Studios e Lands of Lore sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts o di sue consociate negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

PC CALCIO 7

Tutto il calcio sul tuo PC

Sulla panchina più calda della stagione per la settima volta.

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Quante persone in Italia ogni domenica si sostituiscono mentalmente e spiritualmente all'allenatore della squadra del cuore? Quanti simpatici gaglioffi ritengono di conoscere a memoria il manuale del "mister" perfetto? Beh, il calcolo è semplice: sessanta milioni meno le femminucce e il Simonetti (l'unico che si ostina a non giocare a calcio perché non si possono castare gli incantesimi...). Prendete uno qualsiasi dei vostri amici, una qualsiasi ameba che passa le giornate sulle pagelle della Gazzetta dello Sport, uno di quei mentecatti che la domenica mangiano dieci ore filate di calcio (no, non mi sto riferendo al Mao) e che per il resto della settimana vive in attesa del mercoledì di coppa... insomma prendete, anzi prendiamo un ipotetico malato del pallone che per convenienza chiameremo Massimo Svanoni, o forse sarebbe meglio dire SvaVoni per mantenerne intatta una dignità ormai compromessa.
Dunque, una mattina presto il nostro Svavoni esce fresco fresco dalla scuola di Coverciano e con il suo bravo diploma da allenatore nella saccoccia, si avvia verso l'edicola di fiducia in cui dal 20 marzo fa bella mostra di sé la confezione colorata della nuova versione di PC Calcio, il manageriale più venduto d'Europa. Giunto a casa, lo Svavoni distrugge

Il nuovo sistema NGI consente di interloquire in maniera molto naturale con lo staff tecnico a vostra disposizione. Ottimi gli effetti e il parlato digitalizzato.

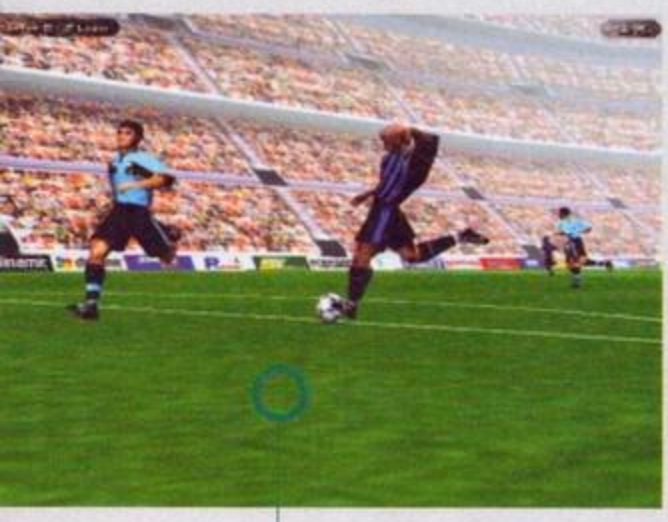
in quattro e quattr'otto la plastica che racchiude il gioco della Dinamic Multimedia e si accorge con raccapriccio che l'installazione completa richiede oltre seicento mega di spazio libero su hard disk. Il poverino ha un PC equipaggiato con un disco fisso di appena cinquantaquattro megabyte e pertanto la crisi di pianto è inevitabile. Verso le quattro del pomeriggio lo Svavoni, ormai retrocesso a Svavini, riesce a riordinare le idee e si reca dal suo fornitore hardware di fiducia, dove acquista un fiammante hard disk da centoventi gigabyte. A questo punto i ricordi si fanno confusi e le immagini del tapino che maneggia il mouse si confondono con quelle di un giovanotto di Barbagnana che con una valigia di cartone si reca presso le sedi sociali di tutti i maggiori team. Niente da fare, nessuno vuole ingaggiare uno sconosciuto e pertanto il primo approccio con il mondo del calcio deve essere decisamente ridimensionato. Sul mercato ci sono un gruppetto di squadre di serie C1 girone A e B. Presso di loro è possibile accasarsi. Il giovane Svavini si concentra e ascolta attentamente cosa hanno da dire i vari dirigenti, focalizzando l'attenzione sull'obiettivo richiesto dalle alte sfere sociali. Ecco, la squadra dell'Enrichese potrebbe fare al caso suo. Lo scopo della stagione è la salvezza e se verrà raggiunta sarà previsto un cospicuo premio in denaro per l'allenatore-manager. Eh sì, miei cari, allenatore-manager dato che lo Svavini non si dovrà occupare solo degli aspetti tattici e degli schemi in campo, ma anche di tutta la gestione economico finanziaria della società.
Il primo passo da fare è conoscere la propria squadra. La rosa è composta da un buon numero di calciatori, alcuni dei quali all'inizio della carriera. Ogni campione è ben descritto e individuato da diversi parametri che ne determinano sia le caratteristiche di base, sia le abilità sul terreno di gioco. Importantissima, inoltre, è la forma fisica e la resistenza alla fatica. I calciatori sono riconoscibili per un ruolo specifico e per una posizione in campo modificabile. Lo Svavini apprende in fretta che far giocare un difensore in una zona di campo diversa dalle retrovie può essere controproducente, ma non si avvede subito che ogni uomo ha anche un ruolo prestabilito, posizione questa in cui si esprime al suo 100%. Utilizzare un terzino sinistro al posto di un libero non significa creare un mostro, ma sicuramente non consente al giocatore di dare tutto ciò di cui sarebbe capace. In tanti anni passati davanti al computer a giocare al calcio simulato il piccolo Svavini non aveva mai visto nulla di simile: semplice ed elaborato al tempo stesso.
L'alfiere di Barbagnana vacilla, ma non c'è tempo per imbruttirsi, dato che è già ora di impostare qualche partitella di preparazione, in cui imparare gli schemi e in cui fare anedottica spicciola con i propri uomini. Bene, cominciamo senza montarci

Come di consueto PC Calcio potrà essere aggiornato collegandosi al sito Internet dedicato.

la testa e fissiamo un incontro con una squadra di serie C. Poi seguirà un'amichevole con il Real Madrid e una partitella con la Lazio. A dire il vero sarebbe possibile impostare cinque partite precampionato, ma forse non è il caso di esagerare.
La tentazione di gettarsi a capofitto nei meandri della gestione finanziaria è alta, ma lo Svavini resiste e si concentra sulla partita in avvicinamento. Seleziona gli undici che presentano il miglior stato di forma e imposta una tattica onesta. Ed ecco la prima sorpresa: non solo è in grado di spiegare ai suoi uomini che tipo di modulo debbono utilizzare (ce ne sono una manciata già definiti più la

Sergio Conceicao si è rimediato un fantastico cartellino giallo. Era diffidato e pertanto salterà la prossima gara.

La storia delle maggiori competizioni calcistiche a portata di mouse.



Le azioni e le animazioni (anche se a volte un po' scattose) sono alquanto credibili e naturali.

IL GHISLA E' TROPPO IL MIGLIORE

Rispetto al capitolo precedente PC Calcio 7.0 presenta alcune interessanti novità. Innanzitutto è stata potenziata sia la sezione Manager che quella Manager Pro (l'unica differenza tra le due è che nella prima avete libertà di scegliervi il team di partenza). Il potenziamento riguarda soprattutto la gestione delle negoziazioni (NGI) e le posizioni in campo dei giocatori. Nuovi anche gli Highlights che consentono di analizzare i movimenti della squadra in tempo reale. E' stata inoltre aggiunta la sezione Euro PC Calcio che permette di giocare con una qualsiasi delle squadre dei maggiori campionati europei. Anche le statistiche dei giocatori sono state ampliate e arricchite di dettagli e curiosità. Un'altra grande novità è il Simulatore Mondiale con cui è possibile impostare e creare campionati e competizioni personalizzati. Da segnalare anche il nuovo sistema di telecamere Intellicam che consente di avere sempre la visuale che più si desidera durante la partita. Mi è sembrata più credibile (oltre che più bella da vedere) anche la gestione delle partite arcade, non più totalmente indipendenti dalla sezione manageriale. Sono stati, infine, implementati tutti gli stadi della Serie A e della Liga spagnola. Inalterata, invece, la telecronaca di Serena e Tecca, purtroppo...

La gara si è appena conclusa e la vittoria è stata nostra. Questo ignobile scatto serve solamente a farvi notare le txture che ricoprono i giocatori (e la terna arbitrale): davvero niente male.

Ed ecco la partita giocata in 2D. In teoria molto meno spettacolare dell'incontro 3D, ma in pratica molto più veloce e funzionale.

possibilità di crearne di propri), ma anche di assegnare a ciascuno una precisa posizione in campo in ogni situazione. Se la squadra è in difesa i giocatori devono disporsi in un certo modo; se la squadra attacca devono muoversi in un altro. In particolari condizioni (calci piazzati, sgroppate sulla fascia...), inoltre, quelli dell'Enrichese sanno dove andare o come coprirsi l'un l'altro. E', infatti, possibile assegnare i movimenti ai propri uomini in relazione alla posizione della palla e verificare che tutto funzioni come un orologio semplicemente facendo delle prove su una lavagna di allenamento. Ancora una volta lo Svavini è strabiliato per la semplicità della gestione degli schemi e per la loro

La spettacolare gestione delle tattiche e delle posizioni di gioco in maniera dinamica. Su questo reticolo si possono definire le zone di competenza in condizioni standard o in particolari situazioni. Se poi si muove la palla sul rettangolo verde, si può vedere come la squadra reagisce e si comporta di conseguenza. Grandioso.

completezza.
A questo punto lo Svavini si sente in una botte di ferro e si fuma un grosso sigaro Coiba fornitogli di sottobanco dall'amico BoseTi. La partita contro il modesto avversario è una vera e propria Cambogia e l'Enrichese perde sei a uno. Inoltre l'afflusso di pubblico allo stadio è ridicolo. Lo Svavini è allo sbando e la dirigenza non è certo contenta del suo operato. Lo Svavini capisce che da solo non ce la può fare e si ricorda di avere a disposizione uno staff tecnico di tutto riguardo. "I collaboratori! Cavolo, i collaboratoriii...". Rapido giro di telefonate ed ecco che scatta la riunione. A disposizione del manager ci sono l'allenatore in seconda (che si prende la briga di allenare gli uomini e di selezionare i preparatori atletici per ogni

Ultima didascalia per consentirvi di trovare la confezione di PC Calcio 7.0 tra il marasma presente nelle edicole nostrane.

I sorteggi sono sempre momenti delicati e ricchi di pathos. In ogni caso la grafica di PC Calcio si lascia sempre ammirare per semplicità ed efficacia.

caratteristica dei calciatori), il fisioterapista (che si occupa della riabilitazione degli infortunati e della stipula delle assicurazioni con cui si pagano stipendi e cure mediche agli ammalati), lo psicologo (che fornisce un quadro sul morale del calciatore), il direttore sportivo (che dovrebbe occuparsi dei rapporti con i procuratori e con le altre squadre, gestendo trasferimenti e cessioni), l'allenatore delle giovanili (un'ottima fucina di campioni a basso costo), l'osservatore (sempre alla ricerca di assi inespressi e giovani promesse), il giardiniere (cura la manutenzione dello stadio e del manto erboso) e l'assistente generico. La speranza che questi mentecatti svolgano il lavoro al posto suo ben presto svanisce dalla mente dello Svavini che tutt'al più potrà contare sui consigli e sui suggerimenti di questi omuncoli. Beh, meglio che niente... In ogni caso, proprio per essere sinceri, non è che questi collaboratori sembrino così arzilli e quotati. I preparatori atletici sono in grado di seguire pochissimi giocatori e sanno allenare solo in poche specialità, il talent scout si fa grassi viaggi all'estero e non trova nulla da segnalare, il fisioterapista sembra più propenso a dopare i giocatori che a curarli, lo psicologo sembra più intento a risolvere le sue turbe mentali che a tirare su di morale i giocatori. Lo Svavini propende allora per una soluzione drastica e licenzia tutto lo staff (non considera però che dovrà pagarne lo stipendio per tutta la durata del contratto stracciato), circondandosi di nuovi personaggi a suo avviso più carismatici.
Allora, organizziamoci: il Ghisla allenerà i giocatori con l'aiuto di una manciata di esperti di settore, sviluppando di giorno in giorno la loro capacità di tiro, il passaggio, il tackle, la parata, il dribbling e la rifinitura; il Sox cercherà nuovi campioni in giro per il mondo e il Simonetti (ebbene sì, c'è anche lui) si occuperà di tenere allegra la squadra (almeno questo lo sa fare bene). Incredibile dictu, ma questi personaggi sono animati e parlano in un italiano corretto. Le casse della società piangono e prima di gettarsi a elaborare schemi offensivi, lo Svavini cerca sponsor per lo stadio. E' possibile mettere dei cartelloni a bordo campo e le offerte ricevute sembrano buone. Bene. Altra fonte di entrate sono i diritti televisivi, ma l'Enrichese è ancora troppo debole perché qualcuno possa essere interessato a trasmettere gli incontri. Lo stadio di casa è piccolo, ma è dotato di un

I bar, le tavole calde e i ristoranti sono un ottimo sistema per fare soldi. E' possibile scegliere i beni venduti, il loro prezzo e i margini di guadagno.

Il data base dei calciatori è rimasto invariato nell'impostazione. Ecco, in onore della Lazio e di Angelo, il grande Mancini (e poi non dite che non sono sportivo...).

Lo stadio è sempre gremito e i risultati utili attirano sponsor come mosche sul miele. Valutate sia il denaro offerto che lo spazio richiesto o rischierete di rimanere con porzioni di cartelloni inutilizzati.

parcheggio, di un bar e di un tabellone luminoso. Lo Svavini è tentato di ampliare le gradinate, di coprire i posti a sedere, di aprire un ristorante e di costruire un negozio del club in cui vendere gadget e magliette. Il buon senso (e le casse vuote) gli dicono di aspettare. Niente operazioni manageriali, quindi. Si torna a calpestare il fango sul campo di allenamento. Lo Svavini decide di insegnare ai suoi uomini quattro schemi preferiti e a ognuno di essi assegna un numero. In questo modo, durante la partita potrà gridare il numero e i suoi uomini cambieranno automaticamente atteggiamento o impostazione in campo. Grandioso. Un altro passo avanti è l'assegnazione delle marcature. Nella partitella amichevole con la squadra di serie C lo Svavini si era dimenticato di farlo e forse la valanga di gol subiti è stata frutto dell'eccessiva libertà di cui hanno goduto gli attaccanti nemici.
Prima di affrontare il Real Madrid lo Svavini decide di dare un occhio al mercato per trovare un centravanti di sfondamento che potrebbe concretizzare gli sforzi dei centrocampisti. Sulla piazza ci sono un paio di calciatori che sembrano interessanti, specialmente un certo Max che costa pure poco. L'offerta viene inviata alla società che ne detiene il cartellino. Purtroppo la risposta non arriva in tempo e l'Enrichese affronta il Real Madrid in formazione tipo. Alla fine del primo tempo è sotto di quattro reti e il suo capitano è stato espulso (non salterà alcuna partita dato che si sta giocando un'amichevole). Lo Svavini interviene modificando la posizione in campo dei suoi uomini ed effettua un paio di sostituzioni. Sembra che la mossa funzioni e la ripresa si conclude cinque a due. Forse l'Enrichese sta imboccando la strada giusta per il successo. La terza amichevole con la Lazio si conclude due a uno e lo Svavini si sente assolutamente rinfrancato. Inizia il campionato e il sorteggio di Coppa Italia è abbastanza clemente. Le giornate si susseguono rapide con risultati altalenanti finché non arriva la risposta del Newcastle che si dichiara disposto a cedere il centravanti Max. Per bilanciare l'uscita di denaro lo Svavini pone sul mercato un paio di giocatori poco utili alla squadra. Max non chiede un ingaggio altissimo e pretende delle clausole tutto sommato accettabili.
L'esordio in campionato è un trionfo e Max segna due reti. Lo Svavini è al settimo cielo e preso dal vortice del gioco decide di spendere quanto incassato per ampliare lo stadio. Mossa azzardata, ahimé, visto che in un paio di domeniche il conto va in rosso. Niente paura, pensa il tapino di Barbagnana, chiedo un prestito. I conti tornano in verde apparente, ma dopo qualche tempo i creditori bussano alla porta dell'allenatore manager e pretendono di incassare. Lo Svavini si vuota le tasche, ma tutto quello che ne estrae sono gli spiccioli per un cheeseburger. Il licenziamento è immediato, nonostante l'Enrichese viaggiasse a media classifica. Morale: c'è chi ce la fa e chi non ce la fa. E poi c'è lo Svavini, che è uno che non ce l'avrà mai fatta...

Stefano "DuspiS" Lisi

La partita può essere giocata direttamente, può essere guardata in 3D, gustata velocemente in 2D (tipo lavagna tattica) o semplicemente disputata in istantanea. Certo che perdersi una simile grafica è un delitto...

Il gioiello di porta Metronia non potrà mai mancare in una recensione di calcio manageriale del sottoscritto. Applausi a Totti e a tutta la compagine giallorossa.

La compravendita è particolarmente elaborata. Anche se non si assiste a veri e propri botta e risposta, è possibile impostare tanti di quei parametri da rendere il mercato una delle sezioni più interessanti.

PC

Chi conosce già PC Calcio si troverà di fronte un prodotto estremamente familiare. Le similitudini con la versione 6, infatti, sono tantissime, a partire dall'impostazione grafica fino ad arrivare al succo vero e proprio del gioco. In ogni caso le novità ci sono e sono tali da giustificare l'acquisto anche da parte di chi possiede la precedente release (e poi a 35.000 è praticamente un regalo). La grafica è pulita e ben realizzata, il sonoro di buona fattura, se si escludono alcune frasi davvero sconclusionate dette dal mitico Aldo Serena (ma chi glieli scrive i testi?). La giocabilità è altissima sia in funzione della completezza delle opzioni, sia in relazione alla loro semplicità d'uso. La longevità è senza dubbio il pregio maggiore di PC Calcio, titolo che risulta essere praticamente infinito sia per l'aggiornabilità (diretta o via Internet) che per lo spessore. La possibilità di disputare in prima persona le partite (inutile in un gioco manageriale) è comunque ben realizzata e costituisce un notevole plus per chi non disdegna un po' di sana azione dopo tanta tattica a tavolino. Due parole le spendo volentieri sulla credibilità di ciò che avviene su schermo, fondamentale per i prodotti manageriali. In generale sembra che le vostre scelte influiscano davvero su ciò che accade in campo, anche se vi devo confessare che in un paio di partite sperimentali in cui ho schierato il centravanti in porta e ho mandato la squadra allo sbando, il risultato mi è stato comunque favorevole.
Per quanto concerne il resto vi segnalo la presenza della consueta sezione storica con l'ABC delle competizioni calcistiche, il data base (oltre 20.000 giocatori) e l'annuario guida al campionato di calcio italiano.

HARDWARE

Per far girare degnamente PC Calcio senza utilizzare la simulazione 3D dell'incontro basta un Pentium 166 con 16 MB di RAM, lettore a quadrupla velocità e scheda audio compatibile Direct Sound. Per godere al meglio di tutte le caratteristiche grafiche e per non doversi sorbire caricamenti snervanti si consiglia un Pentium II con acceleratore grafico massiccio. Windows 95 o 98 e un bel ratto fanno il resto. Occhio perché l'installazione completa è superiore ai seicento mega!

END

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San BabilaMM1 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 CordusioMM1 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI LimaMM1 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

APRILE 1999

JOYPAD

FREESTYLE PRO + MOTOCROSS	129.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD EA SPORTS	19.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	109.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	69.900
THRUSTMASTER FUSION GAMEPAD	59.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGITECH	49.900
WINGMAN GAMEPAD USB+ GIOCO	69.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	69.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II (MAC)	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
JOY LEADER 3	24.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK + THROTTLE	289.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE FEED. PRO	279.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
WINGMAN EXTREME DIGIT.+GAME	99.900
WINGMAN FORCE + 3 GIOCHI	339.000
WINGMAN INTERCEPT. + F22(DID)	129.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VooDoo 2 12Mb PCI	329.000
DIAMOND MONSTER FUSION Banshee	299.000
DIAMOND VIPER 550 AGP	299.000
DIAMOND VIPER 550 AGP TV	369.000
DIAMOND VIPER 550 AGP TV+Softw	379.000
DIAMOND VooDoo 2 12Mb + Giochi	349.000
DIAMOND VooDoo 2 8Mb	249.000
MATROXM3D	99.900
MATROXMILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VooDoo 2	299.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE AGP	299.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE PCI	279.000

VOLANTI

DEXXA STEERING WHEEL	99.900
FORCE FEEDBACK WHEEL	299.000
JOYRIDER PRO 4-in-One	239.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE FEEDBACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	349.000
THRUSTMASTER Formula Force GT	339.900
THRUSTMASTER Formula Sprint	149.900
WINGMAN Formula	199.000
WINGMAN Formula Force	379.000

CD ROM VIDEOGAMES

DA 10.000 A 49.900

3D ULTRA PINBALL Ing	24900
6 GREAT GAMES	39900
688(I) HUNTER/KILLER Ame	49900
7th LEGION Ita	39900
A FORK IN THE TALE	49900
A-10 CUBA Special Edition	39900
ACTION & ARCADE GAMES	10000
ACTUA GOLF 2 Ita	39900
ACTUA ICE HOCKEY	39900
ACTUA SOCCER 2	39900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39900
AFRICAN SAFARI	49900
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49900
AGE OF EMPIRES More Empires	39900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	29900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29900
AIRLINE ADVENTURES	39900
ALONE IN THE DARK 3	49900
ARMOR COMMAND Ita	49900
ARMORED FIST 2 Ita	49900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	49900
ASSASSIN 2015 Win'95	49900
ASSAULT RIGS Ita	19900
ASTEROIDS	49900
AXELERATOR	49900
BARBIE RAPERONZOLA FIABE	49900
BARBIE RICAMBIO	25000
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49000
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39900
BATTLEGROUND COLLECT. 2 Ame	49900
BAVARIA SCENERY	49900
BICYCLE BRIDGE	39900
BICYCLE POKER	39900
BICYCLE SOLITAIRE	39900
BLADE RUNNER Ita	49900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49900
BROKEN SWORD Ing	34900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49900
BUGRIDERS The Race Of Kings	39900
CAESAR II Ita	39900
CAPITALISM PLUS	29900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24900
CIVIL WAR	29900
CIVILIZATION II + COMMAND & C.	49900
CIVILIZATION II Evolution	39900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39900
CIVILIZATION II Ing	39900
CIVILIZATION II Ita	39900
CLAW	49900
CLEARED TO LAND	49900
COMBAT PILOT	49900
COMMAND & CONQUER Ita	49900
CONQUEST EARTH Ing	49900
COUNTER ACTION	39900
CREATURES 2 Life Kit Ita	49900
DARK COLONY The Council Wars	19900
DARK EARTH Ing	29900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	49900
DARK REIGNing	39900
DARK REIGN Battles Outer Rim	49900
DARK REIGN Expansion	49900
DARK RIFT	49900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	29900
DC-3	29900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	49900
DEER HUNTER 2	49900
DEER HUNTER Extended Season	29900
DEFCON 5	29900
DESTINY Win'95	49900
DIABLO	39900
DIABLO Executioner 11	39900
DIABLO Hellfire Ing	39900
DRAGON LORE II	41900
DREAMS to Reality Ing	29900
DUKE NUKEM 3D Kill-a-ton	49900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49900
DUNGEON KEEPER Ita Econ.	49900
EARTH 2140 Ita	39900
EASTERN FRONT	49900
EGYPT Ita Econ.	49900
EXCALIBUR 2555 AD Ing	39900
EXCALIBUR 2555 AD Ita	49900
F1 RACING Ita	39900
FALLOUT Ing	49900
FALLOUT Ita	49900
FEEBLE FILES	49900
FIFA 97	41900
FIFA 97 Ing	10000
FIFA 98	49900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49900
FISHING FEVER DeLUXE	39900
FLIGHT MAGIC	34900
FOOTBALL MASTERS 99	49900
FORTUNA EXPLORER	24900
FORTUNA EXPLORER 2	24900
FREESPACE Silent Threat	49900
FUN & TILT PACK	39900
GERMAN AIRPORTS 2	49900
GET MEDIEVAL Ing	49900
GET MEDIEVAL Ita	49900
GLOBAL SORTIES	49900
GRAND PRIX 2 Ing	29900
GRAND PRIX 2 Ita	39900
GRAND PRIX 2 Track Pack 98	39900
GRIPPED Off Road Championship	49900
HEAVY GEAR	49900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	39900
HEXEN II Hexmaker	39900
HONG KONG 99	49900
I-WAR Ing	29900
IGNITION	39900
INCOMING Subversion	49900
INDY RACING ABC SPORTS	49900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39900
INTERSTATE 76 ARSENAL	29900
IRELAND	49900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29900
JAPANESE AIRCRAFT COLLECTION	39900
JEDI KNIGHT Ita	49900
JUDGE DREDD PINBALL	39900
KICK OFF 3	39900
LANDS OF LORE 2 Ita	49900
LARRY 7 Love for Sail	39900
LAST RITES	29900
LEGACY OF KAIN Ita	49900
LINKS LS Davis Love III	49900
LONGBOW 2 Ita	49900
LONGBOW GOLD	41900
LORDS OF THE REALM 2 Ita	39900
LULA Virtual Babe	49900
MADDEN 98	49900
MADDEN NFL 97	29900
MANX TT Superbike Ing	49900
MASTER OF DIMENSIONS	49900
MASTERMIND	49900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39900
MDK	39900
MECHWARRIOR 2 MERCENAR. Ltd.	29900
MECHWARRIOR II Double Pack	19900
MIGHT & MAGIC VI Ita	39900
MONKEY ISLAND 2	49900
MORTAL KOMBAT 3	39900
MOVING PUZZLE Action Flights	29900
MOVING PUZZLE Nature Events	29900
MOVING PUZZLE Wild Life	29900
MOVING PUZZLES Fun Sports	29900
MOVING PUZZLES Motor Sports	29900
MOVING PUZZLES Sea World	29900
MYST	39900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49900
MYTH The Fallen Lords Ita	39900
NBA LIVE 97	39900
NBA LIVE 98	49900
NEED FOR SPEED 3 Ita Econ.	49900
NETSTORM Islands at War Ing	39900
NHL 98	49900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39900
OLYMPIC SOCCER	39900
OUTLAWS	49900
OUTPOST 2 Ita Parlato	49900
PACIFIC GENERAL	29900
PAX CORPUS	49900
PHANTASMAGORIA 2 Ing	39900
PICTIONARY Win'95	39900
PINBALL ARCADE	49900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	19900
PINBALL MADNESS	49900
POWER THE GAME	49900
POWERBOAT RACING Ame	39900
PREMIER MANAGER 98 Ing	49900
PRISONER OF ICE Ita	49900
PRO PINBALL BIG RACE	49900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	29900
PROJECT AIROS	49900
PROJECT PARADISE	49900
PSYCHIC DETECTIVE	49900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49900
QUAKE	29900
QUAKE 2 Extremities Ita	49900
QUAKE 2 Fault Line	39900
QUAKE 2 Ground Zero	29900
QUAKE 2 Ita	49900
QUAKE 2 Juggernaut	44900
QUAKE 2 The Reckoning	29900
QUAKE 2 Zaero	39900
QUAKE Qed 2	49900
QUAKE RESURRECTION PACK	49900
QUAKE The Offering	49900
RACING FEVER	49900
RAF COLLECTION	49900
REBELLION Star Wars Ame	49900
REBELLION Star Wars Ita	49900
RED ALERT Jewel	39900
RED ALERT The Aftermath	39900
RED BARON 2 Ita	39900
REDLINE RACER Ita	39900
RETURN TO ZORK Ing	29900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	29900
RISING LANDS Ita	19900
SCARAB Ing	39900
SCENERY BERLIN	49900
SCENERY GREAT BRITAIN Part 3	49900
SCENERY TOKYO	49900
SCENERY VIENNA	39900
SCORCHED PLANET Ita	49900
SCREAMER RALLY	39900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	29900
SETTLERS 2	29900
SETTLERS 3 Ing	49900
SHADOW MASTER	49900
SHADOW WARRIOR Ita	39900
SIGN OF THE SUN	49900
SIM CITY 2000	49900
SIN Wages od Sin Ing	49900
SKI RACING Ita	39900
SLAMSCAPE	19900
SOLE SURVIVOR on Line	49900
SOLID ICE HOCKEY Ame	49900
SPEED HASTE Ita	29900
SPORTING CLAYS	39900
SPYCRAFT Ita	49900
STAR GENERAL	39900
STARCRAFT Stellar Forces	39900
STARCRAFT Stratospace	39900
STARFLEET ACADEMY Star Trek	49900
STARS Ita	39900
STREET FIGHTER ALPHA 2 Ita	49900
STRIKE POINT	49900
SUB CULTURE	49900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39900
T-MEK	29900
TAMAGOTCHI	49900
TERMINATOR SKYNET Ing	49900
TERROR IN THE AIR	49900
THE DIG	49900
THEME HOSPITAL	49900
THREE DIRTY DWARVES	49900
TOCA TOURING RACING CAR	39900
TOMB RAIDER	39900
TONE REBELLION	49900
TOTAL ANNIHILATION Ing	39900
TOTAL ANNIHILATION Ita	49900
TOTAL ANNIHI. Core Contingency	29900
TOTAL ANNIHIL. Battle Tactics	39900
TOTAL RACING	49900
TROPHY BASS 1 All American	29900
TROPHY CASE II	49900
TUNNEL B1 Ing	49900
UBIK Ing	39900
ULT.SOCC.MANAGER 99 Aggiornam.	39900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	39900
UNREAL Unreality	39900
URBAN ASSAULT Ame	49900
URBAN ASSAULT Ing	49900
VENEZIA 98	29900
VIRTUAL SNOOKER	39900
VITAE	19900
WARBIRDS On-Line	49900
WARCRAFT II	39900
WARHEADS	49900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29900
WILD TURKEY HUNT	39900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	49900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49900
WORLDWIDE SOCCER '97	49900
WRECKIN' CREW + JOYPAD	49900
X-COM APOCALIPSE	39900
X-WING vs. TIE FIGHTER	41900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	29900
ZORK NEMESIS	39900
ZPC Win'95	39900

DA 54.900 A 79.900

747	59900
747 International Pack	59900
A.D.2044	69900
ABE'S EXODDUS Ita	79900
ABYSS Incident at Europa	79900
ACTUA SOCCER 3 Ita	59900
ADDICTION PINBALL	59900
AGE OF EMPIRES Ita	79000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ing	69900
AHX1	74900
AIR SHOW by MINDSCAPE	59900
AIR WARRIOR III Ame	69900
AIRBUS 2000	69900
AIRLINER 98	69900
AIRPORT 2000 Vol.1	69900
ANDRETTI RACING Ita Box	69900
ANIMAL	59900
ANIME Robot	59900
AREA 51 Win'95 Ame	69900
ARMOR COMMAND Ing	59900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74900
BALDUR'S GATE Ing	79900
BANZAI BUG Win'95	69900
BARBIE Magico Salone Bellezza	79900
BARRAGE	79900
BATTAGLIA NAVALE	59900
BATTLEGROUND COLLECT. 1 Ame	59900
BATTLES COLLECTOR'S EDITION	69900
BEAT THE HOUSE 2	79900
BEAVIS & BUTTHEAD BUNGHOLE	59900
BLAM! MACHINE HEAD Ita	69900
BOGGLE	64900
BUGGY Ita	79900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69000
CAESAR PALACE SLOTS	64900
CALCIO MANAGER	69900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59900
CAMPIONATO 98/99	59900
CANADA SCENERY	64900
CARD CRAZY	79900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79900
CART PRECISION RACING	79900
CENTIPEDE	79900
CEREMONY Peter Gabriel	79900
CIVILIZATION II Ultimate	69900
CONCORDE Ultimate Flying Exp.	59900
CONQUEST EARTH Ita	69900
CONSTRUCTOR Ita Parlato	59900
COUNTER BLOW	59900
CRIME KILLER	59900
CYBERSTORM 2 Ame	69900
DAWN OF ACES	59900
DEAD RECKONING	69900
DEADLOCK 2 Ame	79900
DEADLOCK 2 Ita	79900
DEATHTRAP DUNGEON Ita	79900
DISNEY 3 VIDEOGAMES CLASSIC!	69900
DOGDAY Ing	79900
DOGZ II	59900
DOOM/QUAKE Carnage'n'chaos	69900
DOUBLE AGENT Ita	69900
DROIYAN	59900
DUNGEON KEEPER Ita Box	69900
ERASER TURNABOUT	59900
EXTREME XG2	79900
FALCON 4.0 Ing	79900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69900
FANTASY SPORTS PRO 99	59900
FIFA 98	59900
FIFA 99 Ame	69900
FIGHTER PILOT Ing	69900
FLIGHT DECK BLUE ANGELS	59900
FLIGHT DIRECTOR 99 Profession	69900
FLIGHT SCHOOL Ing	59900
FORCED ALLIANCE	59900
FORMULA 1 '97 Ita	69900
FROGGER Ita	79900
FS ACTION! SCENERY	79900
FUTURE COP Asia	69900
G-POLICE Ita	69900
GALAPAGOS	79900
GAME RAGE Vol.1 Ita	59900
GRAND PRIXLEGENDS Ing	59900
GRAND TOURING Ita	69900
GREAT BRITAIN	69900
GRIM FANDANGO Ing	69900
GTA Grand Theft Auto Ita	59900
GUNMETAL	79900

I negozianti possono telefonare allo 02 / 29524256

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point

VERONA via G. DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point

ROMA via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — PERGIOCO Point

HARDLINE Ing	59900	SEMPER FI Ita	69900	BALDUR'S GATE Ame	99900	JETFIGHTER FULL BURN Ame	99900	SMALL SOLDIERS Squad Comm.Ita	89900
HEDZ Ita	79900	SEVEN YEARS WAR	59900	BALDUR'S GATE Ita	89900	KING'S QUEST Maschera Eternità	99900	SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	99900
HERETIC 2 Ita	79900	SHADOWS OVER RIVA Realms III	79900	BARBIE CREA GIOIELLI	119900	KING'S QUEST Mask of Eternity	99900	SPEARHEAD Ita	89900
HEXEN II Portal of Praevus	59900	SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	59900	BARBIE STILISTA Crea la Moda	99000	KLINGON HONOR GUARD Ita	89900	SPEC OPS Ing	89900
HEXPLORE	79900	SHOGO Ita	69900	BASEBALL 2000	89900	LEGO CREATOR	99900	SPEC OPS Ita	89900
HIGH SKY DOUBLE PACK	59900	SIM CITY 3000 Asia	79900	BASEBALL 99 Triple Play	99900	LEGO SCACCHI	99900	SPEED BUSTERS	99900
HISTORY OF THE WORLD	69900	SIN Wages od Sin Ame	59900	BASEBALL MOGUL	89900	LIATH Ita	89900	STAR TREK Feder.Compilation	89900
HUGO WILD RIVER	79900	SLOT CITY	79900	BATTLE OF BRITAIN	119900	LINKS 99	109900	STAR WARS MILLENNIUM FALCON	139900
IL RETAGGIO DEL TEMPO	79900	SMALL SOLDIERS Squad Comm. Ame	69900	BATTLE ZONE	89900	LODE RUNNER 2 Ame	84900	STARCRAFT BATTLECHEST Ita	109900
INCOMING	59900	SNOW WAVE AVALANCHE	69900	BATTLESPIRE Elder Scrolls	89900	LOTTO MAGIC 2000	84900	STARCRAFT Ita Parlato	99900
ITALY 98	59900	SOLDIERS AT WAR	59900	BEAST WARS Ita	89900	LUFTWAFFE COMMANDER Ame	99900	STRATEGO Ita	89900
JANE'S F-15 Ame	59900	SONIC R	79900	BIOSYS Ing	89900	LUFTWAFFE COMMANDER Ita	99900	STRATOSPHERE CONQUEST SKIES	99900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59900	SPEARHEAD Ing	69900	BIOSYS Ita	99900	MAGIC & MAYHEM	89900	STURMTRUPPEN RISIKEN	89900
JETFIGHTER FULL BURN Ita	79900	SPEC OPS Ranger Team Bravo	59900	BLACK DAHLIA Ita	99900	MANKIND Ing	89900	SUPERBIKE Ita	99900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79900	SPECIAL AIR MISSION	54900	BRADSHAW FOOTBALL 98	129900	MECH COMMANDER Ita	99900	SUPERENALOTTO VOCALE	99900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59900	SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	79900	CAESAR III Ing	89900	MEGAPACK 9 Ita	99900	TEAM APACHE Ita	99900
KARMA Collera Immortale	59900	STAR TREK STARSHIP CREATOR	69900	CAESAR III Ita	99900	MELBOURNE	99900	TEST DRIVE 4X4 Ita	99900
KICK OFF 97	59900	STARCRAFT Brood War Ame	59900	CARMAGEDDON 2 Ita	99900	MICHAEL OWEN WLS 99 Ita	89900	TEST DRIVE 5 Ita	99900
KICK OFF 98 Ing	69900	STARCRAFT Brood War Ing	59900	CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89900	MICROSOFT GOLF 1999	89900	THE CROW City of Angels Win'95	89900
KKND 2 Krossfire	69900	STARCRAFT Brood War Ita	59900	CHAOS GATE Warhammer 40K Ing	99900	MONACO RACING SIMULATION 2 Ita	94900	THE GOLF PRO Double Pack	99900
KLINGON HONOR GUARD Ing	59900	STELLARIS Citta'di Cristallo	64900	CHAOS GATE Warhammer 40K Ita	99900	MORPHEUS Ame	99900	THE TRIANGLE	89900
KNIGHTS AND MERCHANTS	69900	STELLARIS Guardiana Infinito	64900	CHESSMASTER 6000 Ita	89900	MORTAL KOMBAT 4 Ita	89900	THE X FILES GAME Ita	129900
KRAZY IVAN Win'95 Ame	59900	STELLARIS I Micronauti Win '95	64900	CHICKAMAUGA Battlegr. 9 Ame	119900	MOTOCROSS MADNESS 3D	89900	TIDES OF WAR Ame	89900
KRAZY IVAN Win'95 Ita	59900	STELLARIS II Giardino Sepolto	64900	CINA Crimini Citta'Proibita	109900	MOTOCROSS MADNESS Ame	119900	TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99900
LA DINASTIA FANTASMA	69900	STELLARIS II Mostro d'Argilla	59900	CLOSE COMBAT 3 Russian Front	99900	MULAN Studio Grafico	89900	TOCA TOURING 2	99900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69900	STELLARIS La Pietra di Nettuno	59900	CLUEDO Omicidio Blackwell Gr.	84900	MYTH 2 Ita	84900	TOMB RAIDER 3 Ita	89900
LARRY'S CASINO	69900	STELLARIS Sfida a Star City	59900	COLIN McRAE RALLY Ita	89900	MYTH 2 Soulblighter Ame	84900	TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99900
LEGO LOCO	79900	STRATEGO Ing	69900	COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	109900	MYTH 2 Soulblighter Ing	84900	TOP GUN 2 Ame	99900
LEO THE LION	69900	STREETS OF SIM CITY Ita	74900	COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129900	NASCAR 99 Ame	99900	TOP GUN 2 Ita	99900
LIBERATION DAY Ame	69900	SUBSPACE	69900	COMMANDOS Ita	99900	NASCAR 99 Ita	99900	TOTAL AIR WAR Ing	99900
LIBERATION DAY Man.Ita	79900	SUPERENALOTTO	69900	COPIA E VINCI AL LOTTO	84900	NASCAR RACING 1999 Ame	99900	TOTAL AIR WAR Ita	99900
LINKS LS Pelican Hill	54900	SYN-FACTOR	69900	CREATURES 2 Ita	99900	NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89900	TOTAL ANNIHILATION COMPLETO	89900
LORDS OF MAGIC Ita	69900	TAKERU	59900	CYDONIA Ame	109900	NEED FOR SPEED 3 Ing	89900	TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99900
LULA Double Pack Ing	69900	TERRACIDE Win'95	79900	DANGEROUS AIRPORTS	89900	NEED FOR SPEED 3 Ita Box	99900	TOTOGOAL 1998/99 VOCALE 32 SQ.	99900
LULA The Sexy Empire Ita	79900	TEST DRIVE 5 Asia	79900	DARK PROJECT L'Ombra del Ladro	99900	NFL GAMEDAY 99	99900	TRESPASSER Ita	99900
MAD TRAX	79900	THE CHOSEN Blood 2 Ita	79900	DARKLORDS RISING Ita	99900	NHL99 Ita	94900	TRIBES	89900
MADSPACE Ita	69900	THE FORGOTTEN REALMS Archives	69900	DARKLORDS RISING Warlords III	109900	NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	89900	TUNGUSKA	99900
MANX TT Superbike Ita	59900	THE FRENCH OPEN 1998	69900	DELTA FORCE Asia	99900	NORTH Vs. SOUTH Ing	84900	TUROK 2 Ame	99900
MAX 2 Ing	79900	THE FULL WORMAGE	59900	DELTA FORCE Ita	99900	NORTH Vs. SOUTH Ita	99900	TUROK 2 Ita	84900
MAYDAY MAYDAY	64900	TOMB RAIDER 2 Ita	69900	DEO GRATIAS Ing	99900	OF LIGHT AND DARKNESS	89900	ULTIMA ON-LINE Second Age	129900
MECH COMMANDER Ing	59900	TOTOCALCIO 1998/99	69900	DIGITAL ASTRO TOUR 2000	124900	OPEN HEART	99900	ULTIMATE WWII WARGAME COLL.	89900
MISSION CHAMELEON	69900	TOTOGOAL 1998/99 32 SQUADRE	69900	DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES 2	99900	OPERATIONAL ART OF WAR	89900	UPRISING 2 Ita	89900
MONACO RACING SIMULATION 2 Ing	69900	TOTOMAGO 1998/99	69900	DOMINANT SPECIES	99900	OUTWARS Ing	89900	VAMPIRE The Masquerade	89900
MONKEY ISLAND 3 ItaParlato	69900	TOTOSEI 1998/99	69900	DOMINION	99900	PANZER COMMANDER Ing	89900	VANGERS	89900
MONSTER TRUCKS RALLY	69900	TREASURE HUNTER Ing	69900	DROIDWORKS Ame	99900	PEOPLE'S GENERAL Ing	99900	WAR INC.	99900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74900	TRIBAL RAGE	64900	DUNE 2000 Ita	99900	PEOPLE'S GENERAL Ita	99900	WAR OF THE WORLDS Ita	89900
MOTO RACER 2 Ita	79900	TRIS TOTIP	69900	EGYPT Ita Box	89900	PERFECT ASSASSIN Ita	89900	WARGAMES Ita	99900
NASCAR Expansion Pack	69900	UBIK Ita Parlato	79900	ESPN Pro Boarder Ita	99900	POLICE QUEST SWAT 2 Ita	89900	WARGASM Ing	89900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79900	ULTIMATE CLASSIC WINGS	79900	EUROPE 3	99900	POLICE QUEST SWAT 2 Ita Parl.	99900	WARHAMMER PACK	89900
NBA LIVE99 Ame	79900	ULTIMATE SOCCER MANAGER 99 Ita	79900	EUROPEAN AIR WAR Ame	99900	POOL:SHARK	89900	WESTERN FRONT Ita	99900
NBA LIVE99 Ita	69900	ULTRAFIGHTERS	79900	EUROPEAN AIR WAR Ita	99900	POWER CHESS 98 Ita	89900	WWII FIGHTERS	119900
NHRA DRAG RACING	79900	UNREAL	59900	EXTREME TRIAL MOTOCROSS Ita	89900	POWERSLIDE Ita	84900		
NIGHTLONG Ita	79900	VIPER RACING	69900	F-16 AGGRESSOR Ita	99900	PREMIER MANAGER 99 Ing	89900		
NIGHTLONG UnionCity Conspiracy	59900	VIRTUAL K'NEX	69900	F-16/MIG 29 Ing	89900	PRO PILOT 99	89900	**MACINTOSH**	
NIGHTMARE CREATURES Ita	69900	VIRUS	79900	FALCON 4.0 Ita	99900	PRO PILOT Ita	99900		
O.D.T.	79900	WALL STREET TRADER	59900	FALLOUT 2 Ing	89900	QUEST FOR GLORY 5 Dragon Fire	89900	ALADDIN La Sfida per Agrabah	89900
OBSIDIAN Ita	69900	WAR GODS	59900	FALLOUT 2 Ita	89900	QUEST FOR GLORY 5 Ita	99900	ANIME Robot	59900
OPERATIONAL ART OF WAR Expans.	59900	WARBREEDS Ita	59900	FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92900	RAILROAD TYCOON II Ita	99900	BARBIE RAPERONZOLA FIABE	49900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59900	WARCRAFT BATTLE CHEST	69900	FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99900	RAINBOW SIXTom Clancy's Ita	99900	CEREMONY Peter Gabriel	79900
PINBALL TURBO RACING	64900	WATERWORLD	69900	FIELDS OF FIRE Mohawk War	89900	REBEL MOON RISING MMX	89900	CINA Crimini Citta'Proibita	109900
PLAYER MANAGER 98/99 Ing	69900	WCW NITRO Ame	69900	FIFA 99 Ita	99900	RECOIL	99900	DROIDWORKS Ame	99900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	69900	WIPE OUT 2097	79900	FIGHTER PILOT Ita	99900	RED LINE	99900	GALAPAGOS	79900
POPULOUS The Beginning Ame	59900	WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	79900	FINAL CONFLICT	99900	REDGUARD Elder's Scrolls Adv.	109900	IL PICCOLO PRINCIPE	89900
POPULOUS The Beginning Ita	79900	WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69900	FINAL FANTASY VII Man.Ita	99900	REDJACK Ing	89900	IL RETAGGIO DEL TEMPO	79900
POWER CHESS 2 Ing	79900	WORMS ARMAGEDDON Ing	74900	FLIGHT ACADEMY 98	89900	REDJACK Ita	99900	LINKS LS Davis Love III	49900
PRE-FLIGHT	59900	WORMS ARMAGEDDON Ita	79900	FLIGHT SIMULATOR '98 Ita +Volo	119900	RESIDENT EVIL 2 Ame	99900	LINKS LS Pelican Hill	54900
PUBS Slot Machine	69900	X-COM INTERCEPTOR Ing	69900	FOOTBALL PRO '99 SIERRA	99900	RESIDENT EVIL 2 Ing	99900	MORPHEUS Ame	99900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59900			FOOTBALL WORLD MANAGER Ing	89900	RESIDENT EVIL 2 Ita	99900	MYTH 2 Ita	84900
Q.A.D.	59900			FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	99900	RETURN TO KRONDOR Ame	84900	MYTH 2 Soulblighter Ame	84900
QUAKE 2 Ame	59900	**DA 84.900 E OLTRE**		FORSAKEN Ing	89900	RETURN TO KRONDOR Ita	99900	MYTH 2 Soulblighter Ing	84900
RAGE OF MAGES Ame	66900			FOX SPORTS SOCCER 99	84900	RING Ita	99900	PUBS Slot Machine	69900
RAGE OF MAGES Ita	79900	101st AIRBORNE IN NORMANDY	89900	FS GLOBAL UPGRADE	99900	RIVERWORLD Ita	99900	QUEST FOR GLORY 5 Dragon Fire	89900
RAILROAD TYCOON II Ing	79900	2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89900	GANGSTERS Ita	99900	ROBORUMBLE	89900	QUEST FOR GLORY 5 Ita	99900
RAINBOW SIXTom Clancy's Ing	69900	A BRIDGE TOO FAR Man.Ita	99000	GLOVER Ita	99900	ROCKET JOCKEY Win'95	89900	REDJACK Ing	89900
RAINBOW SIX Eagle Watch Ame	59900	ACTUA TENNIS	89900	GRAND PRIXLEGENDS Ita	89900	ROGUE SQUADRON Star Wars Ita	114900	REDJACK Ita	99900
RAYMAN GOLD Ita	59900	AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139900	GRIM FANDANGO Ita	109900	ROLLER COASTER TYCOON Ing	89900	RIVEN Italiano	69900
RED ALERT Ita Megabox	79900	AGE OF EMPIRES Rise of Rome It	89900	HALF LIFE Ame	89900	ROLLER COASTER TYCOON Ita	99900	SLOT CITY	79900
REMINGTON UPLAND BIRD HUNTER	59900	AIRFIELD Vol 1	89900	HALF LIFE Ing	89900	SANITARIUM	89900	STAR TREK STARSHIP CREATOR	69900
RING Ing	69900	ALADDIN La Sfida per Agrabah	89900	HALF LIFE Ita	99900	SCARS	89900	STURMTRUPPEN RISIKEN	89900
RIOT	59900	ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ame	109900	HARDWAR	89900	SCOTLAND YARD Ing	89900	TAKERU	59900
RIVAL REALMS	79900	ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ita	119900	HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89900	SCREAMER INJECTION	94900	THE X FILES GAME Ital.	129900
RIVEN Ita	69900	ANASTASIA	99900	IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89900	SCUDETTO 3	99900	WARCRAFT BATTLE CHEST	69900
RIVERWORLD Ing	79900	ANNO 1602 Ita	94900	IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99900	SETTLERS 3 Ita	99900		
ROBOTRON X	59900	APACHE HAVOC Ita	99900	IL PICCOLO PRINCIPE	89900	SHOGO Ame	89900		
ROLAND GARROS 1998	69900	ART OF MAGIC Guerra dei Maghi	99900	IL QUINTO ELEMENTO Ita	89900	SILVER	99900		
RPG the Ultimate Archives	69900	ASGHAN Ita	99900	IMPERIALISM Ita	89900	SIM CITY 3000 Ita	109900		
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ame	69900	ATLANTIS Ita	99900	INDUSTRY GIANT Ita	89900	SIN Ame	99900		
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ing	59900	AVARICE The Final Saga	99900	INSTANT AIRPLANE MAKER	89900	SIN Ita	99900		
SANDWARRIORS	79900	AWARD WINNERS	84900	INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99900	SISTEMISTICA PACK 32 SQUADRE	169900		
SCIENCE FICTION Collection	79900	AXIS & ALLIES Ing	89900	iPANZER '44 + IM1A2 ABRAMS	99900	SKI RACING Extreme Edition	89900		
SCUD Industrial Evolution	79900	AXIS & ALLIES Ita	99900	ISOLA LEGO Ita	84900	SKULL CAPS	99900		

APRILE 1999

I prezzi comprendono IVA
Il prodotto viaggia sempre assicurato

Titoli e prezzi sopraelencati sono del 9 Marzo 1999, a causa di improrogabili scadenze di consegna del nostro materiale pubblicitario per la stampa della rivista.

PERGIOCO

02-29524256

www.pergioco.com

HARDWARE

Dopo la relativa "calma" del mese scorso, stavolta la rubrica Hardware torna in forze con nuove prove e anteprime. **Completiamo il panorama delle schede video di prossima generazione, dopo le anticipazioni su Voodoo3** e Savage4 del numero passato, parlandovi di TNT2, G400 e Permedia3: il futuro non è mai stato così vicino...

Jacopo Prisco

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

Esponente di punta della gamma Logitech, il Formula Force colpisce subito per il suo aspetto: il volante è infatti di colore rosso brillante, cosa che lo rende inconfondibile anche sulla più affollata delle scrivanie e gli dona un tocco notevole di personalità. Il rosso può piacere o non piacere, molti preferiranno la versione nera, classica, che Logitech offre però soltanto in versione senza force-feedback; indubbiamente, però, il look del Formula Force è aggressivo, azzeccato e addirittura "sexy", come dicono gli anglofoni. Tecnicamente, questo modello si differenzia in maniera sostanziale dai suoi concorrenti, per via della tecnologia che sta alla base del ritorno di forza: niente ingranaggi, bensì un meccanismo a cinghia, che, se da un lato propone forze meno brute rispetto ad altri volanti, si distingue per la qualità e la sensibilità degli effetti. La risposta in frequenza del Wingman è infatti sino a 5 volte più alta rispetto agli altri volanti, tanto che Logitech sostiene di poter offrire un output variabile tra 1Hz e 250Hz. Ciò determina la varietà, la qualità e la precisione delle vibrazioni: molti volanti non vanno oltre le 50Hz, cosa che consente al Wingman di essere ben più convincente in occasione di effetti quali la perdita di controllo o le vibrazioni del motore. In generale, quindi, questo volante non raggiunge i picchi di forza di altri modelli, ma offre una maggiore precisione e un comfort prolungato anche nelle sessioni di gioco più lunghe; il sistema di force-feedback utilizzato, inoltre, riduce gli attriti di scorrimento quando NON è in funzione, elemento che rende il Wingman eccellente anche per l'uso con giochi che non supportano il ritorno di forza, a differenza di quanto accade normalmente con questo tipo di periferiche. Ma osserviamo nel dettaglio il blocco volante: le dimensioni sono ridotte, paragonabili a quelle del Sidewinder, e il fissaggio al tavolo avviene in modo simile, grazie a due infallibili viti che riescono a tenere ben ancorato il tutto a scrivanie di qualsiasi spessore. Il volante rosso offre un design chiaramente derivato dalle corse (Momo-style), con quattro piccoli tasti metallici e le classiche "alette" per il cambio delle marce. La rifinitura del volante stesso è in confortevole gomma, dotata di opportune sagomature ergonomiche per il massimo grip. Dalla parte destra del volante spunta un singolo connettore a 32-pin che conduce alla pedaliera; quest'ultima è davvero eccezionale: larga, pesante, solida e caratterizzata da due splendidi pedali traforati (purtroppo in plastica) sfalsati in modo realistico. C'è persino il punto d'appoggio per il piede sinistro, in fase di riposo, cosa che peraltro aiuta e tenere ben salda la base al terreno. Dalla parte sinistra della pedaliera spuntano due connettori: il primo è per l'alimentazione (novità anche questa), l'altro conduce a un cavo sdoppiato che è un capolavoro d'ingegneria. Un capo è collegato al volante, l'altro termina con una spina seriale a 9-pin, a sua volta collegata a un'interfaccia USB. In pratica non avete cavi che svolazzano sul vostro tavolo e potete scegliere il tipo di connessione che preferite (USB o seriale) tra le due disponibili, senza cavi extra. Se avete una porta USB, il riconoscimento del volante è l'installazione dei driver è un gioco, ma non ci sono problemi neanche nell'altro caso. Il software esegue automaticamente la calibrazione del volante a ogni avvio e offre le consuete possibilità di prova degli effetti e di creazione dei profili di gioco. In generale l'installazione del Wingman si rivela priva di qualsiasi intoppo. Nella confezione, oltre ai driver, sono inclusi anche due giochi: F1 Racing della Ubi Soft e MotorHead della Gremlin. Sebbene non si tratti di novità dell'estremo grido, stiamo comunque parlando di due titoli che si sono meritati, rispettivamente, 94 e 92 sulle pagine di TGM. È però anche vero che non si tratta certo dei migliori terreni di prova per il force-feedback: il test è stato quindi effettuato anche con Need for Speed III, vero benchmark del settore. Il Wingman si rifà al noto protocollo Iforce 2.0, aggiungendo però molto del suo: la performance è infatti eccellente e nulla ha da invidiare a quelle dei due volanti di riferimento (secondo noi), il Microsoft Sidewinder e il Saitek R4. L'output delle forze è sì meno violento, ma più preciso e soddisfacente, specie nel caso di una guida tecnica e poco fracassona. Queste caratteristiche indirizzano il Wingman ai professionisti della guida, che richiedono uno strumento affidabile, confortevole e preciso per avere un'arma in più sulla strada. Chiunque voglia invece rischiare la slogatura del polso a ogni sportellata o intenda farsi i muscoli mentre gioca, preferirà modelli più brutali, fermo restando che il software accluso (e in genere anche i giochi) consente di calibrare in più aspetti l'intensità delle forze. Il prezzo è alto, ma allineato ai prodotti con cui il Wingman è in diretta concorrenza.

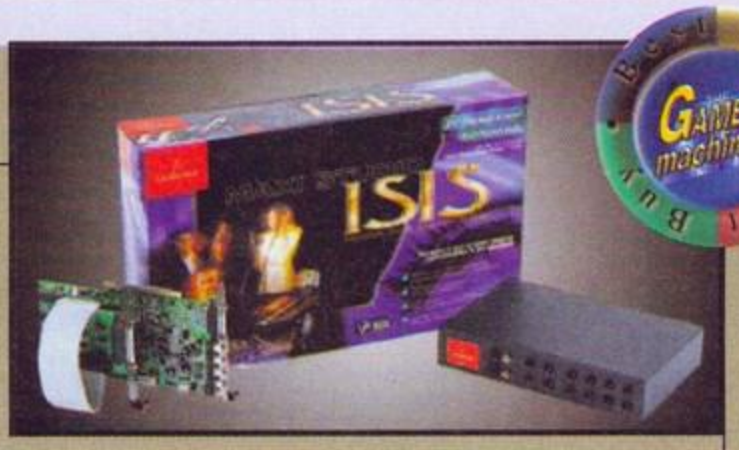
JPS

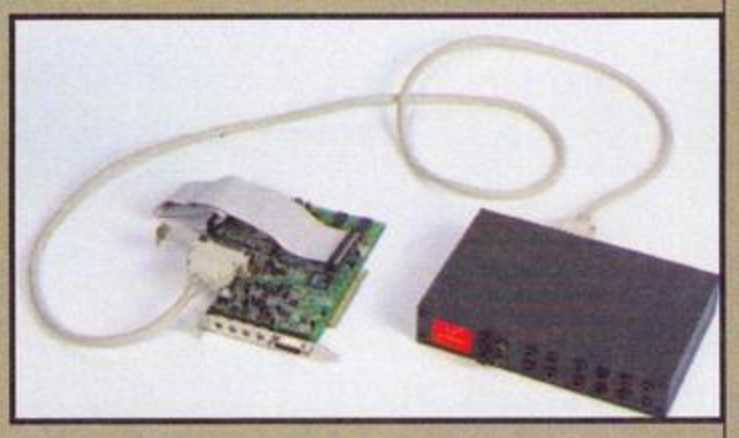
DISTRIBUTORE:
Logitech Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
L. 399.000
TECNICA: 10
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 10

TOTALE 10

Non esuberante nel ritorno di forza ma incredibilmente preciso e capace di offrire una vastissima gamma di effetti, ottima la qualità costruttiva e i materiali, intrigante il colore rosso (anche se è questione di gusti). Senza dubbio nell'olimpo dei volanti con force-feedback.

ISIS – GUILLEMOT FA SUL SERIO





ISIS sta per "interactive sound integrated system" e, a onor del vero, sembra uno di quegli slogan creati apposta per spalancare le bocche ai potenziali acquirenti. Eppure il nome di questa scheda non poteva essere più azzeccato, visto che con ogni probabilità ci troviamo (almeno per ora) di fronte a una delle soluzioni "definitive" per tutti i musicisti che, oltre a poter registrare il loro CD musicale con dei suoni convincenti in casa propria, non volessero rinunciare a disporre di una scheda audio capace anche di rendere le proprie sessioni di gioco più entusiasmanti. Maxi Sound ISIS ha un prezzo superiore rispetto alle schede audio tradizionali, ma il suo target è maggiormente rivolto ai professionisti e agli amatori della musica digitale, con tutto ciò che ne consegue: 64 voci hardware, wavetable Roland, standard GM/GS, DSP Dream 97-07, 4 MB di RAM espandibili a 36 con delle 'volgari' SIMM da 60ns (72 contatti), convertitori DAC e ADC a 20 bit con rapporto segnale/rumore superiore ai 96 db, frequenza di campionamento variabile dagli 11 ai 48 Khz, gestione degli effetti di equalizzazione in tempo reale e, ovviamente, piena compatibilità con tutto il software musicale, con le librerie SirectSound e 3Dsound e addirittura con i vecchi giochi per MS/DOS. La scheda è dotata on board di porta joystick/midi, line in/out, surround e microfono, inoltre, tramite una schedina figlia che non occupa fisicamente altri bus del proprio computer, è possibile collegarle un rack esterno incluso nella confezione, dotato a sua volta di una porta MIDI indipendente (in/out/through), otto ingressi e quattro uscite in full duplex, due uscite digitali S/PDF. Il software in dotazione comprende l'ottimo Logical Audio Pro ISIS di Emagic, Cooledit Pro, Acid DJ, 200 MB di librerie di suoni firmate Groove Style e diverse demo dei prodotti Cakewalk e Steinberg. È inclusa la documentazione in italiano, comprensiva di una quick guide.
La scheda dispone di due modalità di funzionamento: la prima, detta console 8/4, permette di gestire correttamente il rack esterno e ottimizza le potenzialità dell'hardware in modo da indirizzarle verso la produzione del suono, la seconda, invece, è quella più spiccatamente orientata verso il multimedia, con tutte le applicazioni ludiche e cinematografiche (si pensi ai DVD) al seguito. Per passare da una modalità all'altra è però necessario riavviare il computer. In definitiva, si tratta davvero di un'ottima scheda audio che saprà soddisfare anche i palati più esigenti (e se lo dico io, che sto attento al minimo ronzio...), anche se per motivi di prezzo e di ricercatezza nelle prestazioni il suo acquisto è vivamente consigliato soltanto a chi deve fare musica. Per tutti gli altri, Guillemot ha già presentato diverse linee di prodotti di fascia inferiore, ma comunque di ottima fattura.

Paolo Besser

DISTRIBUTORE:
Ubi Soft Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
lit 749.000
TECNICA: 9
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 10
INSTALLAZIONE: 10

Un ottimo prodotto destinato però a una fascia di utenza ben specifica e a coloro che ancora non avessero trovato ideali le prestazioni di tutte le schede "multimediali" più a buon mercato.

DESTINY FORCE FEEDBACK WHEEL

Destiny è sicuramente un bel nome per una linea di prodotti hardware; probabilmente funzionerebbe anche come nome per una linea di profumi, di utensili per la falegnameria o per una serie di romanzi rosa: insomma, Destiny è una di quelle parole jolly che vanno bene con tutto. Ma lasciamo perdere: questo volante con force-feedback è la punta di diamante di questa gamma distribuita da Halifax e, nel suo design oltre che nella sua tecnologia, riconosciamo evidenti somiglianze con due modelli già da noi provati, prodotti da Guillemot e Trust. L'involucro estetico è però in questo caso più accattivante, con un elegante rifinitura argentea e una ricca dotazione di pulsanti (9) accompagnati da una croce direzionale. La qualità costruttiva del Destiny è buona, anche se lontana dai livelli superiori di prodotti (ben più costosi) come Microsoft o Logitech. Il volante in sé è leggermente troppo grande, privo di sagomature ergonomiche e completamente in plastica. La pedaliera è troppo piccola e leggera, e presenta pedali forse troppo verticali. L'impressione generale è comunque più che buona, anche grazie a un ritorno di forza convincente e completo, alla programmabilità dei tasti e alle compatte dimensioni generali. Il vero punto di forza del Destiny è tuttavia il bundle software, visto che sono comprese le versioni complete di Andretti Racing e Need for Speed III, il titolo definitivo in ambito force-feedback e uno dei migliori giochi di guida dell'ultimo periodo. Esistono sul mercato volanti più professionali, più sofisticati e anche più gradevoli all'occhio; il Destiny comunque si difende e offre le emozioni forti del force-feedback, due ottimi giochi e un prezzo che non spaventa.

DISTRIBUTORE:
Halifax
PREZZO AL PUBBLICO:
ND
TECNICA: 8
BUNDLE: 10
PERFORMANCE: 8
INSTALLAZIONE: 9

Ottimo rapporto qualità/prezzo, discreta finitura generale e Need for Speed III incluso nella confezione.

MAD CATZ PANTHER DX

La Mad Catz si rivolge tradizionalmente soprattutto al mercato console, ma sta progressivamente aumentando la sua impronta anche sul settore PC; ricorderete, alcuni mesi fa, la recensione del predecessore diretto di questo joystick, il Panther XL, un modello prettamente rivolto all'utilizzo con gli shooter 3D. La versione DX è invece più specificamente progettata per i simulatori di volo, benché per le sue caratteristiche questo joystick risulti utilizzabile ovunque sia necessario disporre di un preciso controllo analogico. Esteticamente i due modelli denunciano somiglianze evidenti, eccezion fatta per la mancanza della trackball (presente nell'XL) e per le dimensioni generali sensibilmente ridotte nella versione DX, a tutto vantaggio della fruibilità di questo Panther che non è più eccessivamente ingombrante. La base metallica è comunque ancora ampia e offre un appoggio e una stabilità notevoli; la generosa leva si impugna con la mano destra (ovviamente), mentre la mano sinistra è impegnata a gestire cinque pulsanti dotati di microswitch, posizionati nell'area sinistra (i mancini non sono presi in considerazione, ma uscirà una versione del prodotto a loro dedicata, nell'immediato futuro). Oltre ai cinque pulsanti già citati ve ne sono altri quattro, sulla leva, accompagnati da due hat-switch a 4 direzioni: i pulsanti sono quindi ben 17 in totale, tutti programmabili. Ciascun tasto è inoltre dotato di microswitch di tipo "E-Switch", testati per 2 milioni di cicli. Ma tutti i componenti del Panther sono di estrema qualità, a partire dalla base della leva per arrivare ai potenziometri CTS, fino al microchip interno che gestisce l'elaborazione degli impulsi e la trasmissione degli stessi al PC. La connessione è doppia, game o USB a scelta, e l'installazione è del tutto intuitiva. Il software accluso consente un'estensiva programmazione in funzione del gioco che si intende utilizzare: inclusa nella confezione c'è una copia di Red Baron 3D (e non il solito, spoglio CD, ma l'intera scatola originale del gioco). A completare la dotazione del Panther c'è l'immancabile throttle, posta in posizione di facile controllo da parte del pollice sinistro, mentre le aree critiche del joystick sono rivestite di morbida e confortevole gomma (inclusi i tasti). La versatilità del Panther gli permette di essere utilizzato come joystick "all-purpose", alla stregua del Sidewinder Precision Pro; i professionisti del volo non rimarranno comunque delusi, anche se per loro esistono soluzioni più dedicate.

JPS

DISTRIBUTORE: 3D Planet
PREZZO AL PUBBLICO: ND
TECNICA: 10
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 9

TOTALE 8

Un joystick di eccellente qualità, caratterizzato da ottimi materiale e adatto all'uso anche con categorie di giochi diverse dai simulatori di volo.

LOGITECH WINGMAN GAMEPAD

Il design si questo pad è abbastanza consono alla tendenza attuale, lanciata da Sony con il suo controller per PlayStation: due lunghi steli consentono una sicura presa sul pad, che offre poi una ricca dotazione di pulsanti e una croce direzionale sufficientemente precisa, posizionata (come sull'ultimo Sidewinder) in maniera leggermente obliqua per non affaticare il pollice. I tasti sono disposti su tre file: quelli della fila più bassa sono impercettibilmente più piccoli rispetto agli altri e sono incastonati in sedi leggermente meno sporgenti; la differenziazione tra le due file è tuttavia meno sensibile rispetto al SideWinder Gamepad (ancora il punto di riferimento della categoria) e, data la vicinanza dei pulsanti, non è improbabile incorrere in qualche imprecisione. A corredo di questi 6 tasti, ci sono i due classici grilletti laterali, un selettore della modalità, un tasto Start e un Select. La rifinitura generale dell'oggetto è buona, di plastica nera sufficientemente porosa e dotata di opportune zigrinature per il palmo della mano. Data la maggiore lunghezza degli steli, anche le mani più grandi si troveranno a loro agio e il comfort del Wingman è accettabile anche nelle sessioni di gioco più lunghe.

Incluso nella confezione c'è Jazz Jackrabbit 2, un platform carino con cui fare quattro salti. Il prezzo è contenuto, specie considerando che vi regalano anche un gioco completo, fermo restando che ritengo ancora il Sidewinder (vecchio tipo) superiore per design e impressione di qualità generale, questo Wingman rappresenta un'alternativa più che valida e spinge il limite del design leggermente oltre.

JPS

DISTRIBUTORE: Logitech Italia
PREZZO AL PUBBLICO: L. 65.000
TECNICA: 8
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 9

TOTALE 7

Un buon gamepad, che soffre soltanto della poco oculata disposizione dei tasti e di una croce direzionale, inclinata come vuole l'ultima moda, che può occasionalmente cadere in fallo. Ottimi i lunghi steli che consentono una presa sicura e durevole.

HARDWARE NEWS

LA NUOVA ERA DEL 3D

È un periodo di forti evoluzioni ancora una volta. Due mesi fa la Intel ha lanciato il Pentium III, la 3Dfx ha seguito a ruota con il suo Voodoo3 (di cui vi abbiamo parlato il mese scorso) e ora tutti i grandi nomi del settore schede grafiche rilanciano a loro volta con versioni aggiornate dei loro prodotti. Le fasi "evolutive" dell'hardware si assottigliano e ormai ogni sei mesi circa dobbiamo prepararci a una nuova ondata tecnologica che, come una mareggiata impetuosa, non lascia scampo. Eccoci dunque a parlare delle controffensive di nVidia, Matrox e 3Dlabs, che stanno tutte per uscire con nuove schede. Come sempre, la politica di marketing del "sequel" è ormai un fatto consolidato e quindi tutte queste nuove tecnologie sono accomunate alle precedenti dal nome. Partiamo dal Riva TNT 2, quarta incarnazione del brillante chipset di nVidia, che Diamond, Guillemot e Hercules (ma, incredibilmente, non Creative) già attendono con impazienza. Diamond, dal canto suo, ha già annunciato il nome della sua versione, che si chiamerà Viper V770 (che riecheggia le precedenti V330 e V550) e uscirà in una versione unica con 32MB di memoria on-board. Le caratteristiche tecniche di base prevedono un RAMDAC da 300MHz, una risoluzione massima di ben 2048x1536 pixel a 32-bit, con un refresh rate di 85Hz e un rendering di base di circa 10 milioni di triangoli al secondo: si tratta di un dato di potenza sul 3D superiore a quello di tutte le altre schede di prossima generazione (il Voodoo3 arriva a circa 9 milioni, un DreamCast, a titolo di paragone, non supera i 4). L'unica perplessità, su cui la concorrenza sembra insistere molto, è che ancora una volta la nVidia adotterà il processo produttivo a 0.25 micron, che secondo la compagnia permetterà una produzione più rapida e frequenze maggiori: il TNT primo tipo aveva una frequenza di clock di circa 100MHz, mentre il suo successore sarà dal 25% al 50% più veloce. In termini di performance, la nVidia assicura che le nuove schede saranno circa il 60% più potenti delle precedenti e si presenteranno come la soluzione definitiva per il 3D, anche grazie al frame-buffer da 32MB. Il TNT2 sembra davvero un mostro e rappresenta una grande evoluzione rispetto al passato, a differenza di quanto non si possa dire per il Voodoo3: rispetto a quest'ultimo offrirà una qualità dell'immagine superiore, texture di maggiori dimensioni (fino a 2048x2048 pixel), AGP texturing e supporto per AGP 4X (solo la versione 4000 del Voodoo3 avrà questa stessa caratteristica). Ma quel che più conta, il TNT2 sarà la prima scheda a offrire un texturing a 32-bit "reale", ovverosia utilizzabile senza scendere a compromessi con la performance. Il calo di frame rate rispetto ai 16-bit pare sia contenuto, attorno al 25%: il demo di Forsaken, infatti, gira (in 1024x768, Direct3D) a circa 120 frame al secondo a 16-bit e scende solo a 74 in modalità 32-bit. In altri termini, il fotorealismo è dietro l'angolo. Siamo così ansiosi di provare questa scheda che ve ne proporremo una recensione in esclusiva non appena saranno disponibili i primi prototipi (parliamo della Viper V770).

Parlaimo poi della 3Dlabs, che si aggiorna con il suo Permedia 3, che abbiamo avuto il piacere di vedere in funzione direttamente presso i nostri uffici, sebbene in una versione ancora lontana dall'essere definitiva. Sebbene non possa probabilmente competere, soprattutto in termini di frame rate, con il TNT2, il Permedia 3 rappresenta naturalmente una rivoluzione rispetto al suo immediato predecessore: a livello tecnologico la 3Dlabs si è concentrata su determinate funzioni 3D che dovrebbero andare per la maggiore nei giochi di prossima generazione: grandi texture, bump-mapping e tri-linear filtering, tutte in single-pass. L'architettura è a 128-bit, con una frequenza di clock di 125MHz, la memoria massima on-board è di 16MB (SGRAM o SDRAM), lo standard è l'AGP 2X e il RAMDAC è da 270MHz, per una risoluzione massima di 1920x1080 a 32-bit e 90Hz. Saranno oltre una mezza dozzina le versioni di schede basate sul Permedia 3, che si differenzieranno per la quantità di memoria, per l'uscita TV e per la velocità di accesso alla RAM. È previsto il supporto nativo per le DirectX 6.1 e per i processori Pentium III. La 3Dlabs non ha ancora annunciato quali produttori intende utilizzare per veicolare questo chip, ma l'uscita dei primi modelli è comunque prevista a brevissima scadenza.

JPS

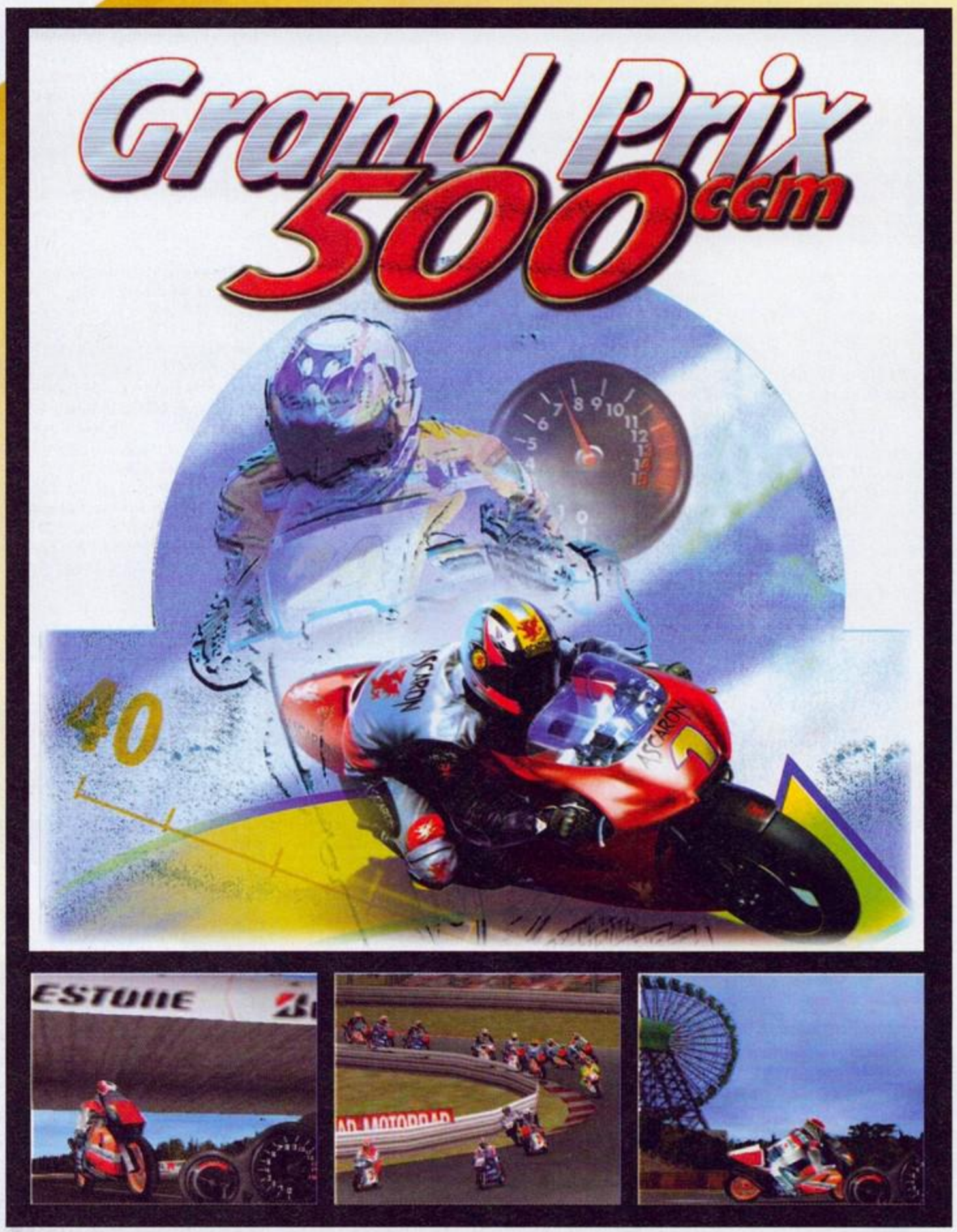
Matrox G400

Anche Matrox, in occasione del recente CeBIT, ha annunciato ufficialmente il chipset G400, che rimpiazzerà le attuali Mystique, Millennium e Marvel basate sul G200. Nel corso della Games Developers Conference, tenutasi a San Francisco nel mese di marzo, Matrox ha presentato a un ristretto numero di sviluppatori il nuovo chip, in anteprima. Il G400 verrà montato su schede con 32MB di SGRAM, un RAMDAC di 300Mhz (anche se sicuramente versioni successive supporteranno frequenze superiori) e architettura DualBus a 256 bit; supporterà in maniera nativa lo slot AGP 4x, pur mantenendo la compatibilità con il 2x. Anche i dati relativi alla risoluzione fanno ben sperare, poiché si parla di 2048x1536 con frequenze di refresh fino a 100Hz e texture di 2048x2048 pixel. Ma i tecnici Matrox hanno dato il meglio di sé nelle funzioni supportate: single-pass texturing, environment bump mapping (finalmente!), trilinear e anisotropic filtering sono solo alcuni dei termini arcani che troverete stampati sulla confezione, anche se quello che ci interessa veramente sono le prestazioni. E queste dovrebbero essere di ottimo livello sia per quel che riguarda le applicazioni 2D che i giochi poligonali, con una particolare attenzione alla qualità del colore, caratteristica che già distingueva la G200 dalle concorrenti dirette. Viene infatti riproposta la tecnologia chiamata Vibrant Color Quality, che grazie alle possibilità offerte dall'introduzione del rendering a 32 bit dovrebbe soddisfare anche il più esigente appassionato. I primi benchmark hanno dato risultati estremamente soddisfacenti: un demo appositamente realizzato, comprensivo di texture a risoluzione massima e bump mapping su ognuno dei 30.000 poligoni presenti in ogni scena, è stato visto girare a 30 frames per secondo, e Tomb Raider 3 ha fatto registrare risultati simili anche con una risoluzione di 2056x1536! Le librerie supportate in maniera nativa saranno DirectX (con pieno supporto delle caratteristiche della versione 7.0, quando questa si renderà disponibile) e OpenGL, il che dovrebbe accontentare tutti gli appassionati di Quake e cloni vari. Ce la farà Matrox a riconquistare la posizione di regina del mercato, recuperando il terreno perso nei confronti di 3Dfx, che in questo periodo viene criticata per le coraggiose decisioni in materia di distribuzione? E Nvidia, il cui chipset TNT2 sembra destinato a dare al mercato uno scossone simile a quello provocato dal suo predecessore?

GC

LA PRUDENZA È INUTILE...

SE VUOI VINCERE DEVI OSARE!



REQUISITI MINIMI:
Pentium 100 ,
10 MB RAM,
20 MB di Hard Disk,
Scheda 3D,
CD Rom 4x,
Windows 9x/NT

MANUALE IN ITALIANO

125, 250 o 500, scegli quale sarà la cilindrata che riuscirai a domare meglio e lanciati in uno dei 15 circuiti originali del Grand Prix Circuit del 1997, sfidando un totale di 100 altri piloti. Grafica accattivante, velocità adrenalinica e un realismo senza precedenti, sia nel modello di guida che nel settaggio del mezzo... cosa volete di più? Incidenti spettacolari? Condizioni meteorologiche variabili? Avrete anche questo!

www.3dplanet.it

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

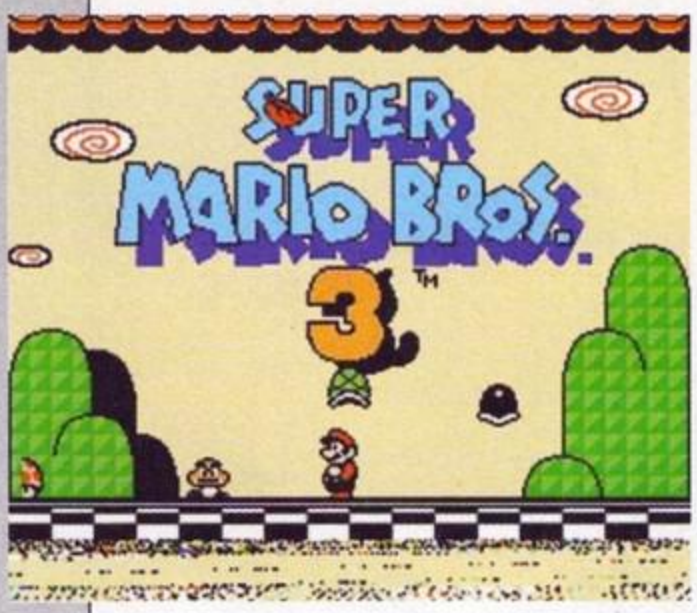
adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Non è la qualità dell'hardware che vende una macchina da gioco, ma la qualità del software: questo mese diamo un'occhiata a tre titoli, usciti quasi contemporaneamente, che hanno fatto il successo delle rispettive piattaforme, tre storiche "killer application" i cui proseliti arrivano fino ai tempi nostri...

Jacopo Prisco

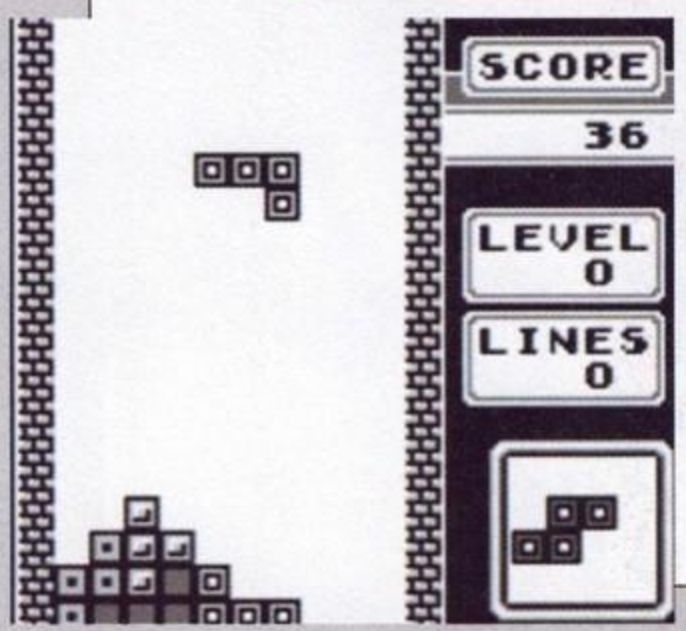
SUPER MARIO BROS 3



Il gioco più venduto della storia per la console più venduta della storia: oltre 60 milioni di copie di questa cartuccia hanno fatto il giro del mondo, e hanno consacrato lo stile Nintendo e il personaggio di Mario. Discendenza diretta del primo Super Mario Bros, questo straordinario platform era soprattutto gigantesco e offriva quindi interminabili sessioni di gioco e sfida. Dopo la parentesi anomala del numero 2 (un gioco giapponese riadattato per il mercato USA con i personaggi della famiglia Mario), Shigeru Miyamoto ha qui confermato il suo già noto talento scrivendo la storia dei videogiochi, facendo guadagnare carrellate di soldi alla Nintendo. Dal punto di vista del gameplay, qui si pongono le basi di Super Mario World per SuperNES e, sebbene alla lontana, anche per Super Mario 64. Storico.

PRODUTTORE: *Nintendo*
ANNO: *1990*
VERSIONE ORIGINALE: *NES*
EMULATORE: *NESticle e altri*

TETRIS (GAMEBOY)



Universalmente riconosciuta come la migliore versione di Tetris della storia, quella del GameBoy è largamente responsabile del successo di questa console. Non c'è da stupirsi, dunque, che questo sia in assoluto il gioco più venduto per il portatile Nintendo (siamo nell'ordine delle decine di milioni di copie), che ha generato svariati seguiti e spin-off, ed è stato persino riproposto in versione colorata (Tetris DX) in occasione del lancio del Game Boy Color. Sostanzialmente perfetto per un portatile, Tetris è una sorta di droga cui è facile abbandonarsi, anche per ore. Ha resistito all'età e dopo oltre dieci anni rappresenta ancora la più alta espressione di questo straordinario puzzle game.

PRODUTTORE: *Nintendo*
ANNO: *1989*
VERSIONE ORIGINALE: *GameBoy*
EMULATORE: *dboy, SmyGB e altri*

SONIC THE HEDGEHOG

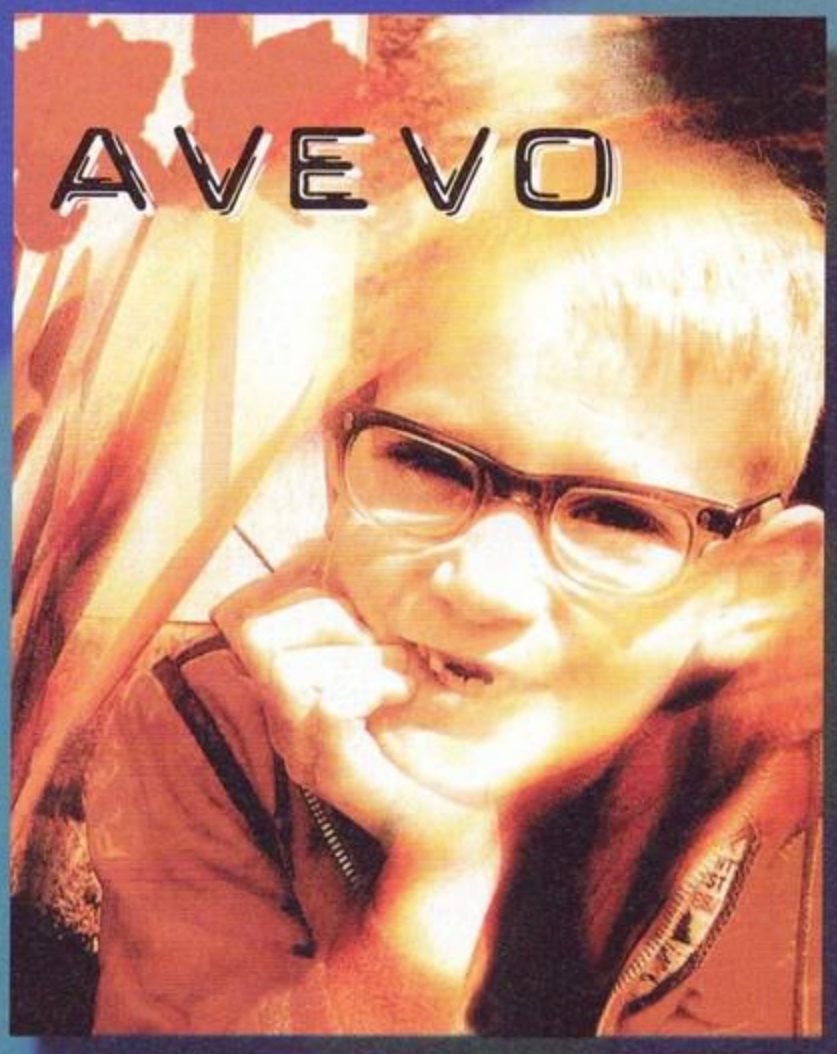
La Sega, pur avendo generalmente dominato l'epoca dei 16-bit con il MegaDrive, ha per lungo tempo sofferto la mancanza di un personaggio simbolo paragonabile a Mario. Per consacrare definitivamente la sua console, quindi, la grande "S" studiò a puntino il suo Sonic, risposta più che azzeccata all'idraulico italiano: si trattava di un porcospino, protagonista di alcuni dei migliori giochi mai usciti per MegaDrive e ancor oggi sul palcoscenico del DreamCast (dopo un periodo di appannamento nella fase Saturn). Platform classico ma incredibilmente veloce, molto giapponese ma lontano dalle atmosfere "carine" di Mario, Sonic era soprattutto un gioco di grande qualità; il personaggio principale generò una serie di propaggini su media diversi, persino fumetti e cartoni animati, anche se non ha mai scalfito la popolarità di Mario. Il passaggio, inevitabile, al 3D avviene sul MegaDrive stesso (con, guardacaso, Sonic 3D), anche se sarà Sonic R il primo gioco poligonale della serie.

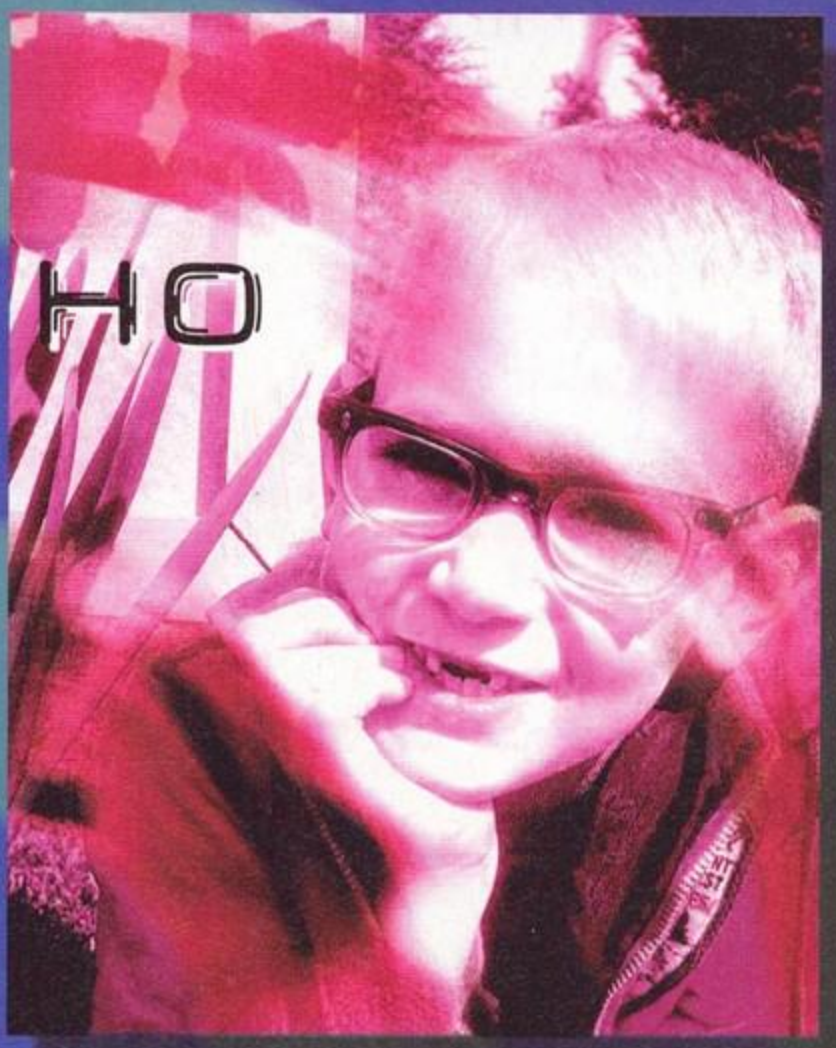
PRODUTTORE: *Sega*
ANNO: *1990*
VERSIONE ORIGINALE: *MegaDrive*
EMULATORE: *Kgen, Genecyst*

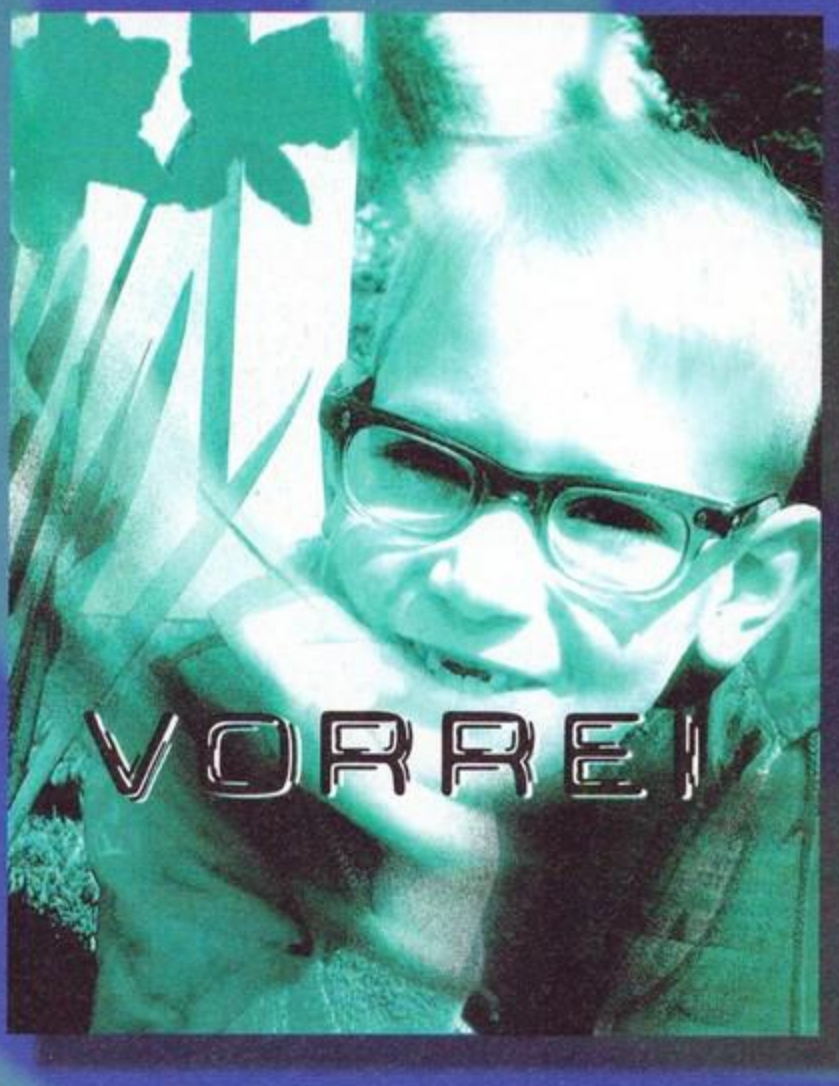
NEWS

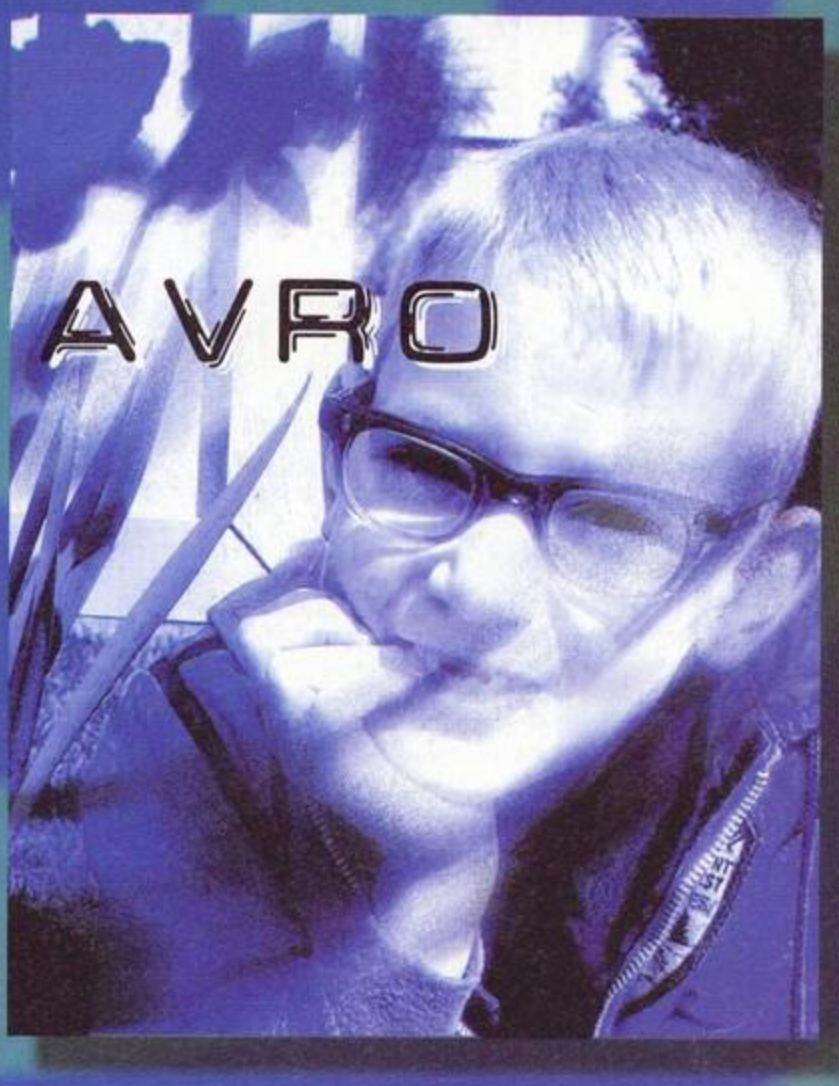
Dopo il grande "botto" di UltraHLE del mese scorso, l'emulazione del Nintendo64 è tornata nei suoi canoni standard, con l'uscita di due emulatori "high level" (cioè emulatori veri e non disassemblatori come UltraHLE): Nemu64 e Sunset. Nessuno dei due è in grado di far girare ROM commerciali, ma un misterioso add-on di Sunset, Moonrise sembra andare in questa direzione; la sua uscita è attesa a giorni. Discorso pressoché analogo per il Saturn, console della quale i programmatori cominciano a interessarsi: il più promettente sembra A-Saturn, che per ora offre funzionalità molto embrionali (non gira alcun gioco), ma che apre la strada a futuri e interessanti sviluppi. Per concludere il panorama sull'emulazione delle piattaforme più recenti, pare che finalmente sia in arrivo anche un emulatore funzionante di Atari Jaguar; sul fronte PlayStation, invece, ancora nessuna traccia di Bleem al momento di andare in stampa. Apriamo dunque la pagina MAME: due nuove beta, la 4 e la 5 della versione 0.35, che hanno aggiunto circa 30 nuovi titoli alla lista. Niente di eclatante (i giochi della Exidy, Boulder Dash, Vimana, Power Spikes) eccezion fatta per il primo Street Fighter (finalmente!). Il futuro sembra però interessante, specie considerando che i driver alla base del nuovo JAS-SYS1 verranno inclusi in MAME: questo programma emula la scheda System-1 della Namco, quella di PacMania e Galaga '88. Per chiudere, una nota che tange solo alla lontana il discorso emulazione: le voci secondo cui la PlayStation 2 avrebbe incluso un emulatore software per supportare i titoli della PSX attuale si sono rivelate infondate, almeno in parte. La nuova console includerà infatti una seconda CPU RISC come quella della PlayStation che conosciamo: evidentemente i costi relativi all'operazione erano sufficientemente bassi da poter evitare lo sviluppo di un programma che, in ogni caso, sarebbe stato complicato adattare al nuovo hardware.

Le console cambiano Console Mania resta.









Da sempre con voi per restare aggiornati.

TUTTI I MESI IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE RESTORATION OF ERATHIA

E' tornato il gioco strategico a turni più famoso di tutti i tempi, rinnovato nella grafica e nell'intelligenza artificiale, ma con la stessa atmosfera che lo caratterizza da sempre.

- Personaggi, edifici, ambienti ed armi tutti pre-renderizzati in 3D, che si muovono in un mondo ad alta risoluzione (800x600 a 65.000 colori).
- Nuovi mostri, città ed eroi per rendere l'universo di Heroes of M. & M. sempre più vasto.
- Nuovo Multiplayer, che adesso permette di giocare anche durante il turno degli avversari.

E' tornato il mito della strategia fantasy

© 1999 The 3DO Company.
Tutti i diritti riservati.
New World Computing, Heroes of Might and Magic® III, 3DO, e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati da The 3DO Company in U.S. e/o in altre nazioni.
Tutti gli altri marchi o nomi commerciali appartengono ai legittimi proprietari.New World Computing è una divisione di The 3DO Company

NEW WORLD COMPUTING

3DO

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22 20143 Milano Tel. 02 83 31 21
www.ubisoft.it E-mail: ubisoft@ubisoft.it

WINDOWS CD-ROM PC

3D PLANET

distribuito da:

3D Planet srl
Tel. 02 48 86 711
www.3dplanet.it

Tyrfing sas - Milano

CHE STIA DAVVERO CAMBIANDO IL VENTO?

Continua senza sosta la fuga degli utenti amighisti verso i ben più potenti e supportati PC "multimediali": all'inizio di marzo ci ha abbandonato anche il mio mito numero uno (esagera... NdTMB), il carissimo TMB, ormai costretto dalle sue esigenze lavorative a dotarsi di un computer al passo coi tempi. Tuttavia in queste ultime settimane sembra tornato un certo ottimismo: sarà che abbiamo un nuovo presidente (Jim Collas, già vice presidente di Gateway), sarà che si stanno seriamente studiando delle strategie di mercato, sarà che entro l'estate uscirà l'AmigaOS 3.5 per gli Amiga "classici" e che entro la fine dell'anno potrebbero già essere disponibili le nuove macchine, sarà che parecchie riviste europee dedicate al mondo dei PC stanno tornando a nominare la parola "Amiga" all'interno dei loro articoli, sarà che dopo aver sofferto per tutti questi anni non vale la pena mollare proprio ora (ma sbaglio o è una freccia quella piantata nella mia schiena? NdTMB)...
Massimo "MAXIME" Marino

CRYSTAL SOFTWARE

Andrew Reed, al pari degli illustri colleghi della Epic Marketing e della Alive Mediasoft, sta cercando di accaparrarsi i diritti per la pubblicazione e la distribuzione di tutti i più promettenti giochi in fase di sviluppo: dopo i numerosi comunicati stampa inviatici, è giunto il momento di fare il punto della situazione. Il primo gioco a vedere la luce (probabilmente a luglio) dovrebbe essere GILBERT GOODMATE, avventura "punta e clicca" nel doppio formato Amiga/PC: la grafica delle oltre 45 locazioni e degli oltre 50 personaggi,

interamente disegnata a mano, è opera di un ex disegnatore della Disney; il tutto verrà visualizzato in alta risoluzione con milioni di colori e includerà tracce audio registrate in studio e parlato digitalizzato, oltre al doveroso supporto per schede grafiche e processori PPC. Il secondo gioco, DARK MILLENIA, è una sorta di C&C in ambiente fantasy con grafica AGA a 256 colori, sonoro tridimensionale, ambienti animati in pseudo 3D, mutamenti atmosferici in tempo reale, effetti di luce e ombre trasparenti, musica suonata da CD e parlato digitalizzato. DARK SOUL, di cui purtroppo non sono riuscito a procurarmi alcuna foto, sembra essere il progetto più interessante, tanto più che si tratta di un rpg programmato esclusivamente per Amiga dotati di PPC e scheda grafica: le caratteristiche parlano di 10 personaggi principali (più altri "sbloccabili" man mano che si va avanti), almeno 20 tipi di mostri da affrontare, numerosi incantesimi, grosse aree da esplorare (un'intera città e due piccoli villaggi, oltre a foreste e dungeon generati a caso da un'apposita routine) e possibilità di giocare in rete. Gli altri titoli in fase di sviluppo sono THE HOLY TRINITY, ABDUCTED (di cui vi ho già parlato nei numeri scorsi) e MAGE WARS (trattato qualche box più su), mentre TANKS GOBLINS è stato cancellato.

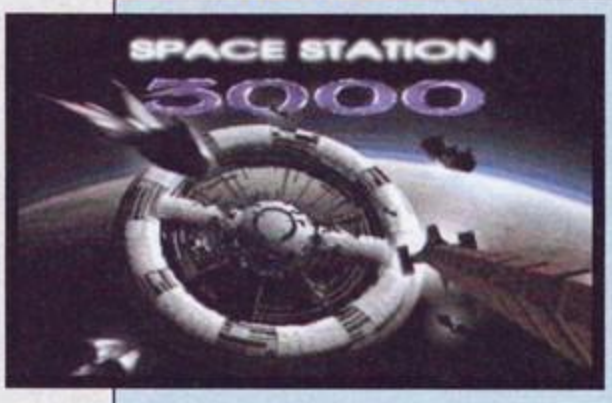
PEGGIO DI BEAUTIFUL

All'inizio si chiamava WASTED DREAMS e doveva essere pubblicato dalla Vulcan Software, poi la Vulcan cancellò il progetto poiché gli sviluppatori, i Digital FX, erano andati in bancarotta; poco tempo fa si sono fatti avanti i Digital Dreams Entertainment, i quali hanno rilevato il codice e hanno completato il gioco cambiando il nome in DISTANT DREAMS. Nel frattempo la Vulcan ha eliminato la propria mailing-list riservata ai giornalisti amighisti, dando conferma del fatto che non fosse più sua intenzione supportare tale mercato. Ed eccoci finalmente giunti all'ultima puntata (si spera) di questa telenovela: la Vulcan si è rifatta avanti, ha raggiunto un accordo con i Digital Dreams Entertaiment per la pubblicazione del gioco e ha imposto che il nome ridiventi quello originario. Dunque WASTED DREAMS potrebbe essere commercializzato da un momento all'altro, dato che nel momento in cui scrivo ha già superato la fase di beta testing e manca solo la stampa del manuale...

MADE IN ITALY

Dopo un periodo relativamente calmo, tornano a farsi sentire (direttamente o indirettamente) i team italiani! Tanto per cominciare è finalmente ufficiale la notizia che TRAUMA ZERO sarà pubblicato dai clickBOOM e si chiamerà T-ZERO (lo sapevo già da alcuni mesi, ma non ve l'avevo detto perché il buon Simone Boscarato mi aveva chiesto di attendere il comunicato stampa e io, contrariamente a qualcun altro, l'ho fatto): scommettiamo che anche questa volta i nomi dei veri autori saranno opportunamente rimossi, come è già accaduto in tutti i giochi pubblicati dalla nota ditta canadese? Intanto, già dal 10 marzo Marco Pacifico ha rilasciato gratuitamente sul proprio sito web la versione finale di MIKRO MORTAL TENNIS, come omaggio al popolo amighista (di cui, ahimè, non fa più parte): http://www.nayma.com/members/droid/. Paolo D'Urso si è invece buttato nel commercio: la sua Darkage Software è diventata distributrice ufficiale per l'Italia del software "targato" Epic Marketing (Epic che a sua volta si è accaparrata i diritti per la pubblicazione di ALIVE e di TALES FROM HEAVEN) e offre, mediante la collaudata formula della vendita per corrispondenza, altri interessanti prodotti ovviamente solo per Amiga: http://www.idealia.net/darkage/. Prosegue con un buon ritmo lo sviluppo di BUBBLE HEROES, il divertentissimo clone di Puzzle Bobble nella cui versione finale saranno presenti più di 70 livelli, parlato digitalizzato, 20 tracce audio e finali differenti per ogni personaggio: non è escluso il supporto per il TCP/IP, mentre attualmente Andrea Morolli sta programmando una versione RTG per chi (come me) non ne può più di PAL e di NTSC. Per concludere, vi segnalo l'uscita del demo finale di VIRTUAL GRAND PRIX che, benché soffra ancora di qualche piccola incompatibilità con le schede grafiche e con il sistema CyberGraphX v3, è di un realismo impressionante e prenota decisamente un posto sul podio dei migliori giochi del 1999: la versione finale del probabile capolavoro di Paolo Cattani conterrà animazioni in 3D, parlato digitalizzato e ben 16 piste e sarà pubblicata dalla Epic Marketing non appena tutti i bug saranno stati eliminati.

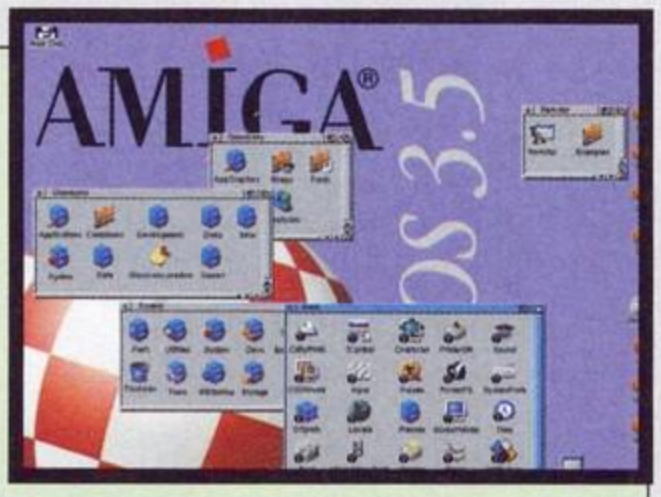
D I TUTTO UN PO'



La Islona si è assicurata i diritti per la ripubblicazione di uno dei migliori platform del periodo d'oro amighista, il mitico SUPERFROG dei Team17: il gioco verrà distribuito su cd-rom e costerà in Inghilterra 14,99 sterline (circa 43 carte col cambio attuale). Probabilmente la Islona ripubblicherà altri classici dei Team17, anche se la cosa mi pare molto discutibile visto il prezzo non proprio popolare e data la mancanza di una benché minima aggiunta rispetto alla versione originaria. I Blue Black Solutions stanno cercando un grafico da destinare alla creazione ed al ritocco di immagini da utilizzare all'interno delle mappe di OPERATION: COUNTERSTRIKE (daniel@thesnakepit.demon.co.uk). Intanto i Digital Images hanno annunciato che il loro prossimo gioco SPACE STATION 3000, che verrà pubblicato tra un mesetto, includerà delle sezioni di

combattimento/esplorazione in prima persona in stile Doom (le caratteristiche del motore grafico verranno rese note al più presto): inoltre Stuart Walker ci ricorda che è sempre più vicina la data di rilascio del demo giocabile di WIPEOUT 2097. La Iceman Games Software ha annunciato un gioco ancora avvolto nel mistero di cui per il momento si conoscono solo la sanguinosa trama (ambientata tra gli anni 3045 e 3065) ed il titolo: DEBLILIS. La Sanios Software ha invece abbandonato la conversione di GUTS'N'GARTERS IN DNA DANGER (la Ocean non ha concesso loro la licenza)(credetemi, non vi siete persi nulla. NdTMB) e ha annunciato MAGE WARS, un rpg con combattimenti in tempo reale che ci permetterà di scegliere tra diversi personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche e abilità speciali, per far fronte ai 20 differenti tipi di nemici che incontreremo sul nostro cammino: è prevista la modalità multiplayer tramite Internet ed il tutto girerà su Amiga dotati almeno di AGA, 68020, 4MB di fast RAM e lettore CD-ROM.

A MIGA OS 3.5



Finalmente l'AmigaOS 3.5 inizia a prendere forma: sono stati diffusi i primi screenshot relativi ad alcuni programmi di preferenze, è stato confermato che le nuove icone saranno le GlowIcons e, soprattutto, è stato aggiornato il sito ufficiale (http://www.amiga.de/amigaos35) rimuovendo quella fastidiosa barra che sottolineava come lo sviluppo fosse ancora fermo al 9%. Le caratteristiche principali di questo nuovo aggiornamento saranno un facile accesso a Internet (stack TCP/IP, browser e mailer integrati), supporto per gli hard disk più grandi di 4GB (aggiornamento di Info, Format, DiskCopy, FastFileSystem e HDToolBox), nuova interfaccia grafica (nuove icone, nuove librerie ed editor di GUI), miglior supporto per i lettori CD-ROM (mediante CacheCDFS e PlayCD), pieno supporto per le stampanti (mediante appositi drivers e nuove funzioni di sistema), supporto per i processori PPC (mediante WarpUp), documentazione in formato HTML, correzione di vecchi bug (asl.library, bullet.library, diskfont.library, nuovi comandi CLI, nuovi datatypes per GIF, JPG e AIFF, ecc.). Sono stati confermati ulteriori aggiornamenti (qualora ce ne fosse il bisogno) fino a giungere all'AmigaOS 4.0 in cui verranno introdotti un nuovo kickstart, un emulatore 68k per sistemi basati solo su PPC e nuove librerie native per PowerPC (graphics.library, layers.library, ecc.). Per installare l'AmigaOS 3.5 saranno necessari almeno un 68020 con 4MB di fast RAM, le ROM 3.1, un hard disk e un lettore cd-rom. Unica nota negativa: per il momento non è previsto il supporto diretto per l'RTG. Peccato...

G IOCHI PAGANI

La Pagan Software sta lavorando contemporaneamente a tre giochi di cui il primo, DAFEL: BLOODLINE, ha subito un enorme ritardo nello sviluppo a causa del miglioramento del motore principale, che ora è circa 3 volte più veloce e supporta le schede grafiche e i processori più veloci: in questa eccezionale avventura non mancheranno effetti di nebbia, luce e trasparenza, condizioni metereologiche come pioggia e neve (con relative impronte lasciate dai nostri passi), supporto per le schede sonore (tramite AHI), musica ed effetti sonori suonati da CD. Il tutto a condizione di avere almeno un Amiga AGA con 68030, 8MB di fast e lettore CD-ROM. SCAVENGERS è un'avventura densa di filmati a tutto schermo, battaglie spaziali, paesaggi generati in voxel, locazioni isometriche texturizzate da esplorare e in cui combattere, effetto surround, musica suonata da CD e tanto altro ancora. Dovrebbe essere sufficiente un Amiga AGA con 68040 e 8MB di fast RAM, ma è ovviamente consigliato un processore PPC con scheda grafica. SATELLITE 13 è uno strano incrocio tra un platform, un'avventura "punta e clicca" e un picchiaduro: la trama ci vede condannati all'ergastolo e costretti a scontare la pena su un pianeta molto distante dalla terra, dove cercheremo di sopravvivere e magari fuggire. Saranno sufficienti un Amiga AGA con 68030 e 8MB di fast, ma ovviamente saranno supportati processori più veloci ed eventuali schede grafiche e/o sonore.

T UTTI IN ABRUZZO!

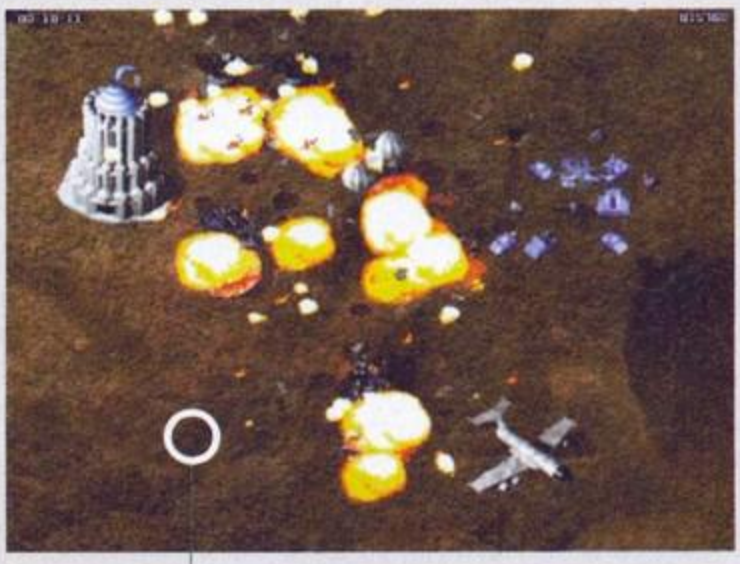
Il 19 ed il 20 giugno 1999, presso il Palazzetto dello Sport di Roseto Degli Abruzzi (TE) situato in via Salara, avrà luogo la Fiera del Radioamatore e dell'Elettronica. Nulla di strano, se non fosse che i volenterosissimi ragazzi della sezione Teramo-Pescara dell'Amiga Group Italia (AGI) parteciperanno alla manifestazione con uno stand di 18 metri, dove ospiteranno alcuni espositori commerciali (per il momento hanno aderito WG Computers e Darkage Software), venderanno a prezzi stracciati alcune periferiche (monitor, stampanti, scanner, ecc.), effettueranno dimostrazioni sui numerosi Power Amiga presenti e presenteranno in anteprima il nuovo platform di Darkage Software, l'incredibile TALES FROM HEAVEN. Ah, dimenticavo: l'ingresso alla fiera è GRATUITO, nella serata di sabato si organizzerà un cenone amighista e, infine, sarà possibile pernottare presso alberghi convenzionati. Per ulteriori informazioni non dovete fare altro che visitare il sito http://members.it.tripod.de/playsoft/.

Dopo soli quattro anni di attesa, anche noi amighisti abbiamo il nostro gioco in stile Command & Conquer, ed è solo l'inizio...

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Esattamente quattro anni fa, dopo un lunghissimo periodo di programmazione e di beta testing, i Westwood Studios ultimarono il loro ennesimo capolavoro, un gioco di azione e strategia che rappresentava la naturale evoluzione del mitico Dune 2: Command & Conquer. Grafica mozzafiato, interfaccia veloce e intuitiva, numerosissimi scenari, sprite animati alla perfezione e spettacolari sequenze in ray tracing. In quel periodo l'Amiga, già in fase decadente, non poteva permettersi nulla del genere. Fortunatamente, però, oggi l'hardware dell'amighista medio si è notevolmente potenziato al pari delle capacità e dell'esperienza di molti coder, i quali hanno iniziato a cimentarsi in progetti ben più importanti delle tafanate galattiche che ogni tanto sono costretto a recensire. Una volta inserito il CD-ROM nel lettore e installato il gioco su hard disk, sarà possibile configurare il tutto mediante un comodo programma di setup che ci permetterà di scegliere la risoluzione (su Amiga relativamente lenti è consigliata la bassa), il metodo da utilizzare per l'audio (Paula o AHI), l'unità relativa al lettore CD-ROM, le macro relative alle frasi da utilizzare in combattimento e infine il tipo di gioco in rete (mediante nullmodem, modem, rete IPX o protocollo TCP/IP). Quando si carica il gioco si nota subito l'inspiegabile mancanza di una benché minima sequenza animata di introduzione: in pratica, dopo una serie di loghi e di schermate, si giunge immediatamente al menù principale, dal quale è possibile scegliere se iniziare una nuova partita, caricare una posizione di gioco precedentemente salvata, giocare in rete oppure tornare al workbench. Nel caso in cui si decida di iniziare una nuova campagna militare, avremo la possibilità di scegliere, esattamente come avveniva anche in Command & Conquer, tra i buoni e i cattivi. In questo caso i buoni sono gli umani (costretti a difendere la terra, in un futuro non troppo lontano, dai robot ribelli) e i cattivi sono i robot (costretti a sconfiggere le difese umane per raggiungere l'importante obiettivo della conquista della Terra). Ovviamente, a seconda che si scelgano i buoni o i cattivi, avremo a disposizione uomini, mezzi e missioni diversi. Napalm è strutturato in missioni di crescente difficoltà il cui campo di gioco è a tutto schermo ed è visualizzato dall'alto: mediante il mouse è possibile controllare le proprie unità facendo compiere loro determinate azioni come spostarsi, combattere, costruire una base, produrre energia o materiali e così via; le zone dei paesaggi ancora inesplorate non sono visibili, ma lo diventano man mano che le nostre unità si spostano in quella direzione: col mouse è inoltre possibile "scrollare" la mappa, anche se è

Piano, piano! Uno alla volta, non spingete che tanto di missili ce ne sono per tutti...



Ho come il sospetto che le cose non siano andate come speravo...

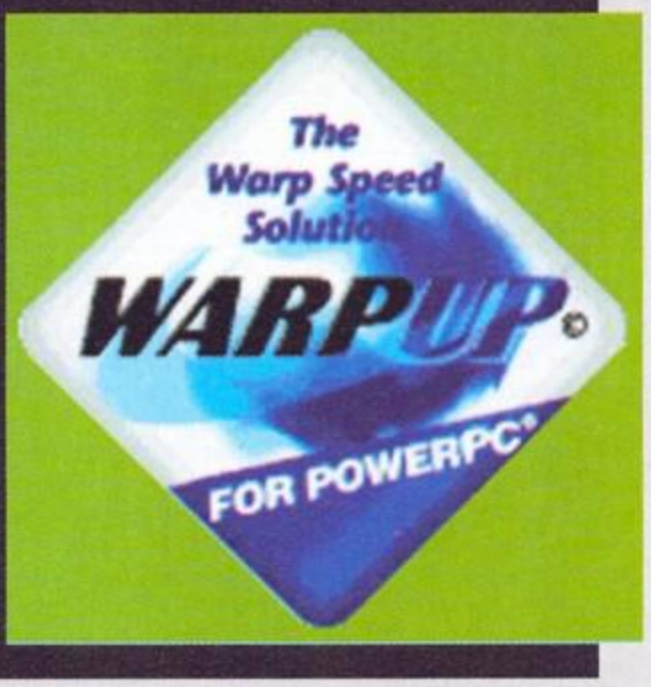
Mi piace sentire l'odore del napalm alla mattina... sa di vittoria!

Senz'ombra di dubbio la grafica di Napalm è una delle più belle mai viste su Amiga.

WARP-UP SENZA PROBLEMI

Benché Napalm non sfrutti direttamente i processori PowerPC, tuttavia si basa sulla rtgmaster.library che, a partire dalla versione 34.0, include una parte di codice ottimizzato per PPC. Dato che la rtgmaster.library fa uso del sistema WarpUp di Haage & Partner, notoriamente boicottato da Phase 5 e dalla sua ppc.library, se siete tra i fortunati possessori di una BlizzardPPC e se volete che Napalm parta al primo colpo senza grossi problemi dovete necessariamente seguire alcuni suggerimenti:

1) innanzitutto controllate se siete in possesso dell'ultimissima versione di WarpUp (www.haage-partner.com)
2) settate il valore "2" per la variabile Envarc:powerpc/terminator
3) settate il valore "0" per la variabile Envarc:powerpc/debug
4) settate il valore "0" per la variabile Envarc:powerpc/memprot
5) se possedete una scheda grafica C/BVisionPPC, settate il valore "1" per la variabile Envarc:powerpc/force e settate il valore "$e0000000" per la variabile Envarc:powerpc/gfxaddr
6) per il resto è sufficiente evitare che in fase di boot vengano eseguiti programmi specifici per la ppc.library di Phase 5 (datatypes, comandi CLI, ecc.).



Brucia soldato, brucia...

Dal menù principale è possibile iniziare una nuova partita, caricare un precedente salvataggio oppure giocare in rete con un amico (a condizione che entrambi abbiano la STESSA versione del gioco).

Esattamente come in Command & Conquer, anche Napalm ci permetterà di scegliere se stare dalla parte dei buoni (gli umani) o dei cattivi (i robot).

Prima di ogni missione una sensuale voce femminile ci illustrerà gli obiettivi da raggiungere.

sconsigliato fare grossi spostamenti per non perdere mai di vista le proprie truppe. Sulla destra dello schermo c'è un pannello di controllo che ci indica i crediti disponibili e le icone relative agli edifici (fabbriche, raffinerie, centrali elettriche, radar, centri di ricerca, ecc.) e alle unità del nostro piccolo esercito (fanteria, ingegneri, commando, jeep, carri armati, lanciagranate, elicotteri, aerei da bombardamento o da trasporto, ecc.): l'aspetto finanziario del gioco è fondamentale, perché ovviamente senza crediti non è possibile comprare né costruire nulla e, poiché i crediti sono limitati, sarà necessario produrre energia o altri materiali per guadagnare altri soldi da reinvestire magari per riparare le proprie unità, per acquistarne di nuove o per costruire fabbriche e basi. Proseguendo nel gioco le cose si complicheranno non poco, se consideriamo che lo scopo primario è comunque quello di sconfiggere i nemici.

Ogni missione è inoltre preceduta da un breve briefing in cui una sensuale voce femminile ci illustra gli obiettivi, mentre si sente proprio la mancanza di una qualche animazione in ray tracing, tipo quelle presenti in C&C: in ogni modo Napalm fa uso di grafica disegnata in modo impeccabile e le animazioni sono fluide e veloci. Pensate che in certe situazioni sullo schermo vengono visualizzate contemporaneamente numerose truppe in movimento, fabbriche che emettono fumo, aerei da bombardamento in volo ed esplosioni varie. Davvero notevole. Non mi soffermerei molto sulla descrizione delle unità e degli edifici un po' perché imparerete a conoscerli giocando e un po' perché non voglio assolutamente sostituirmi al manuale (che benché incompleto sotto molti punti di vista, tuttavia descrive minuziosamente prezzi e caratteristiche di tutto ciò che sarà possibile acquistare o costruire durante il gioco). Piuttosto vorrei farvi notare che il CD di Napalm contiene ben 20 tracce audio e che la bellissima p.r. canadese, Sofia Tsiotsikas, ha rivelato che saranno presto disponibili dei livelli aggiuntivi e una guida ufficiale dedicata alle tecniche di gioco. Non mancherà neppure il supporto per correggere gli eventuali bug e per apportare tutti i necessari miglioramenti. Prima di concludere, una precisazione: la presente recensione è basata sulla versione 1.2 di Napalm (disponibile per gli utenti registrati sul sito http://clickboom.com) ed è stata scritta dopo aver provato il gioco su un Amiga relativamente potente (BlizzardPPC 603e 200MHz + 68040 25MHz + 32MB fast ram + BVisionPPC 8MB). E adesso credo che sia proprio tutto.

Le esplosioni sono sicuramente uno degli aspetti meglio riusciti: assolutamente spettacolari!

Massimo "MAXIME" Marino

A1200

Non c'è che dire: i clickBOOM hanno fatto centro per l'ennesima volta con un prodotto di altissima qualità che ogni Amiga ben equipaggiato dovrebbe avere nel proprio lettore CD-ROM. Peccato per alcuni bug grafici che ancora persistono, nonostante abbia aggiornato l'eseguibile alla versione 1.2 recentemente rilasciata (ma sono convinto del fatto che la causa di questo sia da imputare esclusivamente alla rtgmaster.library, che io personalmente odio dal profondo del cuore). Non vorrei dire eresie, ma probabilmente questo Napalm è addirittura superiore (dal punto di vista grafico, sonoro e della giocabilità) al primo Command & Conquer per PC, da cui si discosta per la presenza di nuove caratteristiche di gioco e per l'assenza, ahimè, di una presentazione e di sequenze animate in ray tracing. Certo, se si dovesse giudicare l'originalità il voto sarebbe sicuramente basso, ma nonostante siano già passati quattro anni dall'uscita di C&C, non avevamo ancora avuto il piacere di giocare nulla di simile su Amiga. È un vero peccato che la presentazione sia praticamente inesistente (una serie di loghi e di schermate messi in fila), come è un vero peccato che le missioni non siano accompagnate da alcun tipo di introduzione animata, ma a compensare tutto questo ci pensano un codice pulito e user-friendly (ottimo il supporto per le schede grafiche), una grafica superba sia in bassa che in alta risoluzione (incredibili le esplosioni, fluide e veloci le animazioni degli sprite, eccezionale la cura per gli edifici), un'interfaccia veloce e funzionale, un sonoro abbastanza buono sotto tutti i punti di vista (effetti molto realistici, voci digitalizzate, ben 20 tracce suonate direttamente da cd e supporto di tutte le schede sonore mediante AHI), una giocabilità immensa e una longevità limitata solo dalla difficoltà di alcune situazioni. Non vi basta? E allora che ne dite della modalità di gioco in rete con relativo supporto per nullmodem, modem, IPX e TCP/IP? Se vi piace il genere e se non possedete un Pentium III, andate subito a comprarlo: se vi deluderà, vi farò rendere i soldi dal buon TMB (quelli del monopoli, chiaramente NdTMB)...

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
94

HARDWARE

Napalm risiede su un CD-ROM e funziona su qualsiasi Amiga dotato di almeno un 68020, 16MB di fast RAM e 20MB di spazio libero su hard disk: sono comunque consigliati un 68030 per giocare decentemente in bassa risoluzione ed un 68060 con 32MB di fast RAM e scheda grafica per giocare decentemente in alta risoluzione. È installabile su hard disk, sfrutta il sistema RTGMaster e multitaska in modo più che accettabile (a patto di non avere strani patch installati). Se possedete un processore PPC, è necessario risolvere alcuni conflitti tra WarpUp e PowerUp prima di giocare (vedi apposito box).

Se il tuo Pc é alla frutta non mollare !

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it

Qualcuno pensa a te.

PC ACTION

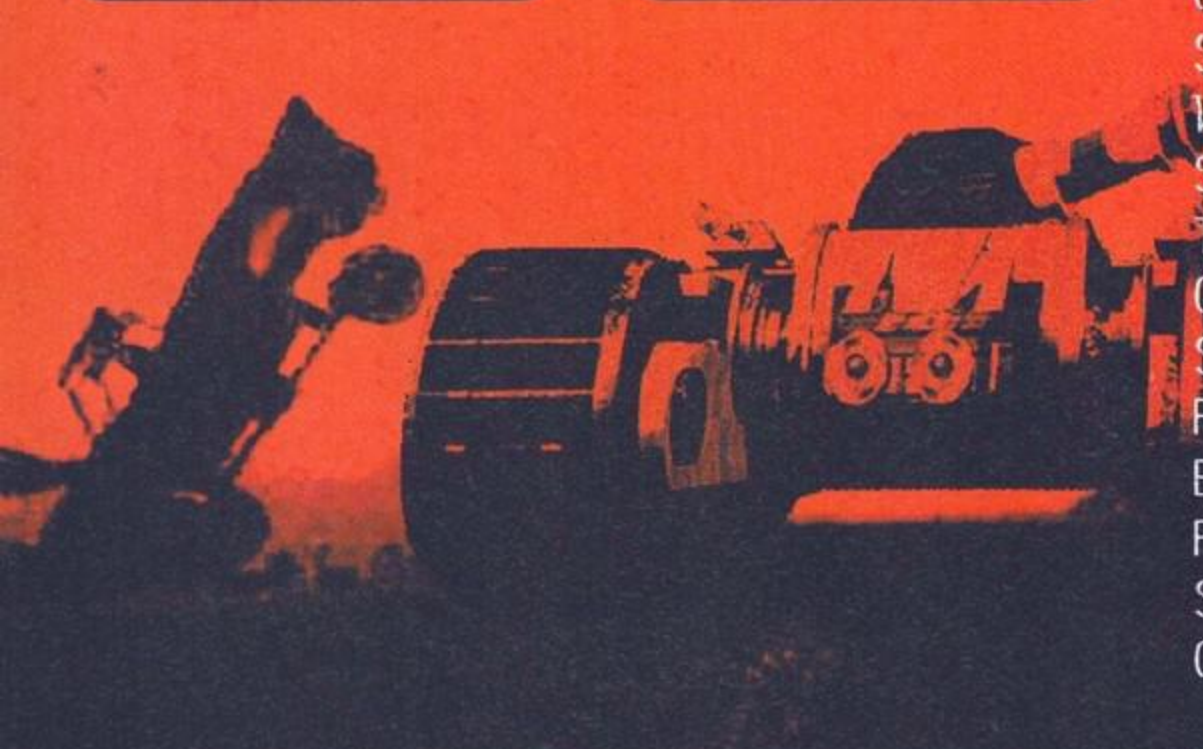
OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

DEL PI

ALLARME ROSSO!

STA PER SUCCEDERE QUALCOSA DI DEVASTANTE...

WARZONE 2100



NON BASTAVANO I COLOSSALI CONFLITTI NUCLEARI APPENA FINITI: AD ANNIENTARE QUASI COMPLETAMENTE LA RAZZA UMANA SONO ARRIVATE ANCHE LA PESTE ED ALCUNE SPAVENTOSE EPIDEMIE...
I SUPERSTITI? MENO DI UN MILIONE, DIVISI IN CENTINAIA DI PICCOLE GANG DI SCIACALLI CHE SI CONTENDONO CIÒ CHE È RIMASTO.
WARZONE 2100 È UN GRANDE GIOCO DI STRATEGIA IN TEMPO REALE AMBIENTATO SULLA TERRA NEL 21° SECOLO. NON HAI MAI GIOCATO CONTRO UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE COSÌ SOFISTICATA. TE LO POSSIAMO GARANTIRE! FUMO. FUOCO. ESPLOSIONI. UN'AMPIA GAMMA DI EFFETTI TRASPARENZA. MISSIONI "COLPISCI-E-FUGGI" ALTERNATE AD ATTACCHI STRATEGICI STUDIATI NEI MINIMI PARTICOLARI... IN OGNI CASO, WARZONE È DEVASTANTE

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici:
Minimi: P166, 16 Mb RAM, 50 Mb liberi su HD.
Consigliati: P200, Scheda grafica 3D (Glide o D3D).

PC CD-ROM

Pumpkin Studios

EIDOS INTERACTIVE

www.eidosinteractive.co.uk

Warzone 2100 © Pumpkin Studios 1998. © and Published by Eidos Interactive Limited 1998.
All Rights Reserved.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER
Qualità Interattiva.

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

Di riviste per Playstation ce n'è tante.
Che ti aiutano e ti guidano veramente negli acquisti giusti, no.

basta poco per fare
la mossa sbagliata.

Se non volete trovarvi in mano il gioco che non vi aspettavate...

PlayStation nation

GARANTISCE XENIA

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA©planet.it

Guadagnare non è mai stato così divertente!

ROLLERCOASTER TYCOON

Facile e intuitivo, originale come pochi altri, Rollercoaster Tycoon è un gioco manageriale in cui dovrai costruire la montagna russa più spettacolare di tutti i tempi e fare felici i clienti del tuo parco.
Il divertimento è il tuo mestiere e il perfetto svolgimento degli eventi è il tuo compito... Dovrai, quindi, scongiurare spiacevoli incidenti e far fronte ad atti di vandalismo e alle bizze meteorologiche, il tutto gestendo un budget preciso e giostrando tra le richieste dei visitatori...

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Window 95/98, Pentium 90, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, 50 Mb su HD, 1 Mb SVGA card.
Raccomandati: Window 95/98, Pentium 200, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 8X, 50 Mb su HD, 2 Mb SVGA card, non necessita di scheda3D.

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

www.rollercoastertycoon.com

HASBRO Interactive

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

MICROPROSE
www.microprose.com

© 1999 Chris Sawyer. Published by Hasbro Interactive Limited.

FBS PAGES

Ben tornati ragazzi, avete attaccato pesci vari sulla schiena della gente? Bravi, ora che ne avete avuto abbastanza però, fate i bagagli per fiondarvi al Futureshow di Bologna, mi raccomando! ...A meno che non vogliate prendere in giro il Raffo o non darmi di persona la soluzione che avete diligentemente steso e copiato su dischetto... Beh, ad ogni modo grazie per l'accoglienza e per le E-Mail. Una sola cosa per quanto riguarda i lettori più "adulti": DATEMI DEL TU!
Per ogni "lei" che sento mi viene un capello bianco sulla testa (quella con le orecchie, per intenderci)!
Ah, come potrete notare da soli, da questo mese, spazio permettendo, vi sarà l'Angolo del Fuori Tema, una piccola zona nelle mie pagine in cui potreste vedere qualsiasi cosa: fumetti, foto, ricette e amenità varie. Oggi ci trovate una striscia fatta dal sottoscritto su Guerre Stellari, domani chissà! Impegnatevi anche voi e verrete premiati laggiù!
Ah, qualora vi servisse l'indirizzo al quale poter spedire trucchi, tips, mappe e soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!)...
Xenia Edizioni -TGM Tips&GoKart, Casella Postale 853 -20128 Milano
Se desiderate specificatamente aiuti su un gioco o dritte di qualunque tipo, scrivere chiaramente sulla busta FBS RULEZ (medesimo indirizzo di prima, comunque), oppure faxate le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567... In entrambi i casi risponderò SOLO sulla rivista, niente risposte private!
Visto che qualcuno, erroneamente, maila ancora richieste allo XAM Svanoni, rimetto il nuovo indirizzo Internet per 'sta rubrica: TIPSEXOL@galactica.itTIPSEXOL@GALACTICA.IT (si legge tips e solle).
Mi raccomando, però, ricordate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario... Più dati mi fornirete e maggiori saranno le possibilità di una risposta corretta!
E ora, Gentlemen start your engines. Ready...GO!

Fabio "FBS" Simonetti

BALDUR'S GATE (Soldi a manetta!)

Da Marco Rossi (?), spedito alla casella dello Xam, ecco un trucchetto per avere dei soldi extra in questo RPG che, a quanto pare, sta avendo davvero un ottimo successo (io continuo a preferire Zelda su N64!)... Mettete una pozione nella cintura in modo da poterla usare velocemente. Tornate allo schermo principale e controllate che ci sia realmente. Rientrate nell'inventario e sostituite la pozione con una gemma, tornate nello schermo principale e dovreste vedere ancora la pozione... A 'sto punto, cliccate su di essa e rientrate nell'inventario controllando che la gemma non abbia nessun numero. Schermo principale ancora una volta; cliccate sulla pozione, rientrate nell'inventario e dovreste avere 65555 gemme! Utilizzate il trucco nei pressi di un mercante e sarete ricchi!
Da Lamazzi Roberto, il medesimo cheat, con un oggetto diverso: nello zaino, mettete due magie negli slot di selezione veloce; tornate al gioco, rientrate nuovamente allo zaino, prendete una gemma qualsiasi e ponetela al posto di una magia. Usciti per la seconda volta al gioco, nella cintura dovrebbero figurare ancora due magie, se però cliccate col tasto sinistro del mouse sullo spell che in realtà dovrebbe essere una gemma, nella schermata dello zaino troverete un bel mucchietto di pietre preziose!

BLOOD 2
(Matteo Gavagnin da E-Mailandia)

Ciao Teo, per gli "animaletti acquatici e i ragnetti che si staccano da te", devi fare come le mani mozzate del primo Blood, bisogna cioè premere freneticamente sul tasto azione (credo che di default sia lo spazio). Ringrazia "Gib Baba" Gaburri! Ciao!

BROKEN SWORD (Laura "formosa", interpretata dal Duspa)

Cito pari pari: "Ciao FBS, mi chiamo Laura, ho 20 anni, sono alta, bruna e formosa. [...] Ma dove abiti, non è che per caso sei amico della Francesca? In ogni caso volevo chiedere il tuo sommo aiuto per Broken Sword. Sono bloccata all'enigma della capra e, per quanto mi sforzi, non riesco a venirne a capo. [...] Facciamo così: se mi dici cosa fare ti insegno un giochino da fare nella vasca da bagno. Non nuda però (che hai capito?)! Diciamo che avrò addosso una maglietta un po' cortina e un paio di slip mooolto morbidi...".
Ora mi chiedo, ma il DUSPA non ha altro da fare in reda se non lasciare finte richieste d'aiuto come questa? Dunque Duspa, per superare la capra in Irlanda dovrai cliccare immediatamente sull'aratro non appena verrai gettato a terra da una cornata delle sue... George salterà in piedi immediatamente e correrà dall'altra parte spostando l'affare e bloccando l'erbivoro... La prossima volta spacciati per una bionda! Ah, messaggio per Claudio Marraghini: la soluzione di Broken Sword 2 è sul numero di 103 TGM o sul CD del recente 115. Aloha!

CARMAGEDDON 2
(I codici funzionano o no?)

I trucchi pubblicati sui numeri scorsi, andranno inseriti durante una normale partita... Come al solito, però, vista l'abbondanza di versioni del gioco (evviva i benpensanti! Evviva la non violenza!), i trucchi non è detto che funzionino sempre! Non prendetevela con me ma piuttosto cambiate il parabrezza che c'è rimasto impigliato lo scalpo di qualcuno... Forse di un Prof. di francese?

DARK EARTH (Giancarlo del Vecchio da Napoli)

Hai, hai, ok, sei bloccato, però dicendomi quello che mi hai detto, mi fai bloccare a mia volta! Voglio dire, Dark Earth non è lineare, ci sono parecchi bivi che puoi scegliere, perciò darti una risposta ben definita è un casino. Ad ogni modo, mi dici che ti manca la parte centrale della chiave di cristallo (non l'anello né tanto meno le due parti molate). Non ricordo se questo di cui ti dirò fra poco è quello centrale (non mi hai detto se hai gli altri e dove li hai trovati, perciò...), ad ogni modo, dovrai andare a parlare con Bandor in modalità bianco e, quando l'uomo non collaborerà, perquisisci la stanza, senza dimenticare i serpentelli ornamentali vicino ai due ineffabili costruttori. Prendi il suo progetto e minaccia di bruciarlo nella stufa... Quando chiederà un segno di riconoscimento, mostragli l'anello della chiave, otterrai cosi' quello che ti serve. Scendendo nella stanza del babbo arrosto, potrai aprire la porta di fianco alla scaffalatura e, oltre ad appunti, disegni e la chiave del pozzo sotto il cannocchiale (modalità nero), troverai... il cannochiale! La soluzione completa è sul CD di TGM n.105, saluuuto!

FIFA '99 (I PRIMI CODICI!)

Signori, battuti sul tempo! Nicola "Niko" da un imprecisato angolo del globo, è riuscito a spedirmi quello che aveva per le mani: non quello che pensate voi, bensì una manciata di codici dell'omonimo seguito di Fifa '98, a sua volta seguito di Fifa '97 che, pensate un po', è la versione enhanced del '96... Lo Xam sinceramente non è riuscito a farli andare (se li avessi provati io, con la repulsione che ho per i giochi di calcio, mi sarebbero venute le bolle!), però, a furia di ricevere richieste, nonostante questa possa essere una fake, ve li ho voluti dare ugualmente. Semmai qualcuno riuscisse a farli andare me lo faccia sapere, ma non mi ricoprite di mail del tipo "i codici non funzionano!"!
Nella schermata principale digitate:
BOXER -Per diventare il più forte dell'universo
HUGEGOAL -Per avere più spazio per segnare
BALLS -Quattro palle in campo
Oltre a ciò, per la Winter Introduction, scrivete ripetutamente la parola WIN mentre il gioco si sta caricando.

FINAL FANTASY VII (richiesta da un cellulare Omnitel?)

Cavolicchio, che rabbia quando uno si sbatte per fare una soluzione definitiva di un gioco e dopo 3 giorni salta fuori qualcuno con un'altra domanda... Beh, eccovi le risposte qui di seguito direttamente dallo XAM:
1:- Quanti Chocobo ci vogliono per avvitare una lampadina? Uno normale e uno di tipo Dashing; quello normale tiene la lampadina, l'altro gira il mondo...
2:- Come trovo la FinalAttack Materia e la Masamune Blade? Per il Final Attack devi seguire un percorso un po' bislacco; intanto devi tirare giù l'Ultimate Weapon (quello che ogni volta che viene sconfitto cambia postazione), che abbattuto ti consegnerà l'Ultima Weapon, l'arma definitiva di Cloud. Una volta indossatola, ti lancerai dalle parti del Gold Saucer per gareggiare diverse volte nella Battle Arena (tieni presente che ogni volta che esci dalla stessa perdi i BP acquisiti). Dovrai ripetere le battaglie sino a ottenere un totale di 32.000 + 64.000 = 96.000 BP che ti serviranno dal secondo disco per vincere l'Omnislash e la W-Summon Materia. Il primo è il manuale del Limit di livello 4 di Cloud e dovrai farglielo imparare, il che significa che deve conoscere tutti i Limit precedenti (se manca qualche Limit, imposta quello precedente e vai in giro a uccidere un po' di gente per ottenere anche quello). Imparato questo Limit, equipaggia il fanciullo con la W-Summon sbattendogli in mano l'Ultima Weapon e, andando dalla tipa delle prenotazioni, dovresti poter accedere alla Special Battle... La Masamune la dovresti beccare come premio totalizzando oltre 3000 punti (ma meno di 5000) allo Speed Square, quello dell'ottovolante in cui devi fare fuoco contro tutto ciò che si muove. Un consiglio, comunque: richiedi TGM n.114 con CD annesso, la guida di FFVII in formato HTML è un peccato non averla!

GABRIEL KNIGHT 2
(The Ripper da E-Mailandia)

Mmmh, qualcosa non quadra: The Ripper che gioca a Gabriel Knight 2?

Mah, i misteri della vita! Ad ogni modo, mi dici di essere rimasto bloccato proprio all'ultima azione: quella che ti consentirebbe di terminare il gioco, giusto? Ok, non so proprio cosa te lo possa impedire, comunque questo è il sistema completo, compresa la strada da seguire non appena ti sarai trasformato in lupo... Lo scopo all'inizio sarà quello di bloccare tutte le vie di uscita chiudendo le porte che trovi sul percorso, fino a obbligare il lupo nero nella stanza della fornace. Per chiudere le porte bisognerà cliccare sulla parte bassa del battente di ognuna. Il percorso sarà: destra, avanti, avanti, sinistra, sinistra, chiudere la porta. Avanti, sinistra, sinistra, chiudere la porta. Destra, destra, avanti, avanti, sinistra, sinistra, chiudere la porta. Destra, avanti, sinistra, chiudere la porta. Destra, avanti, sinistra, avanti, sinistra, avanti, sinistra, sinistra, chiudere la porta. Sinistra, chiudere la porta. Sinistra, avanti, sinistra, sinistra, chiudere la porta. Sinistra, avanti, destra, avanti, chiudere la porta. sinistra, avanti, destra, avanti, destra, avanti, avanti, avanti, destra, avanti, avanti, stop. Salva la posizione e preparati al gran finale! Vai avanti ed entra nella sala della fornace. Dopo il filmato, clicca su Grace, poi sulla porta della fornace, così che la ragazza la apra. Clicca sul lupo bianco (Gabriel) per riottenerne il controllo, quindi (e qui viene il bello) sposta il cursore sul bordo di sinistra della carbonaia più o meno a mezza altezza (dallo spigolo sinistro della cassa di carbone, alza la mira perpendicolarmente fino a mezza altezza) e aspetta. Non appena il lupo nero (Von Glower) spiccherà il suo balzo al rallentatore, senza muovere il cursore, attendi che l'animale ci passi sopra e solo allora clicca! Tutto qui, spero di esserti stato utile. In bocca la lupo! Ops, scusa, non volevo...

GABRIEL KNIGHT 2 (Rosario De Falco da S.Giorgio del Sannio -BN)

Spero di aver azzeccato il tuo nome e paese: il fax non è uscito molto bene, poi il Raffo l'ha pure mangiato e ne ho salvato solo un pezzo (avere in redazione 'sto individuo è come avere un Rottweiler!)! La parte integra era comunque chiara: hai dei problemi nel prendere i gigli del giardino, poiché quella fessa (e non in senso positivo) di Grace continua a dirti "Ma che fiori sono questi, per bacco baccolina?". I fiori andranno presi alla fine del Capitolo 4, basterà osservarli (nel frattempo saranno fioriti) e cliccarci sopra per fare arrivare il sacerdote... Nient'altro: o è troppo presto oppure ti sei dimenticato di fare qualcosa prima. TGM con la soluzione "cartacea" del gioco è esaurito, non ti rimane che quella su CD: TGM n. 109. Byex!

GRAND TOURING

Introducete i seguenti codici e premete Enter dopo di essi per attivarne le allegre funzioni!
GIMME8CARS: tutte le auto disponibili
MOREWELLY: auto più veloci
BONUSMOTA: macchina extra
CATCHUP: ???
ELITECLASS: macchine classe GT2 (Elite 3500cc) con nuovi colori

HEXEN 2 (Alex che si trova nella m...elma)

Ok, lo ammetto, non sono lo Xam ma qualcuno mi ha detto che gli somiglio (aveva un cane guida e un bastone). Nella mail dici di essere bloccato nel livello egizio, e più precisamente nello schema THE ANCIENT TEMPLE OF NEFERTUM a quella maledetta tastiera di 3x3 tasti. Nella versione DOC della soluzione (pubblicata sul CD di TGM n.113) ho messo una foto della parete con le combinazioni: si trovano nel livello dell'altare di Naos (SHRINE OF NAOS). Non so essere più preciso di quanto lo sono già stato, d'altronde una foto, una descrizione e la spiegazione di come usarla mi sembravano abbastanza, no? Qualche volta, per uno strano bug, avendo già inserito a casaccio un miliardo di combinazioni prima di quella giusta, il tutto potrebbe anche non funzionare più... In questo caso ti consiglio di usare il codice NOCLIP (da inserire dopo aver fatto scendere la console) per passare attraverso i muri e recuperare ugualmente la Imsethy Canopic Jar dietro le sbarre. Questo è, purtroppo, l'unico sistema. Saluuuuto!

KNIGHTS AND MERCHANTS

Wow, Alessio "Firebird" Zurru e la sorella Ilaria "Maverick" (non è di buon auspicio 'sto nome per una ragazza...) tornano all'attacco anche per le FBS Pages, eh? Ok, ecco qualche cheat spedito da queste macchine inarrestabili! Aprite la finestra dell'inventario per andare sul Deposito (Storage House) e fate click una volta sugli articoli seguenti. Un triangolo rosso apparirà per selezionarli...
Fila 1, articolo 3 (Assi di legno)
Fila 2, articolo 2 (Sbarre del Ferro)
Fila 2, articolo 4 (Vino in barili)
Fila 3, articolo 1 (Pane)
Fila 3, articolo 5 (Carne)
Fila 4, articolo 1 (Animale)
Fila 4, articolo 5 (Posta)
Fila 5, articolo 1 (Asce)
Fila 5, articolo 2 (Spade)
Fila 5, articolo 3 (Lance)
Fila 5, articolo 4 (Picca)
Fila 5, articolo 5 (Archi Lunghi)
Ora fate click su Fila 6, articolo 1 (Crossbows) per aggiungere 10 di ciascun articolo al vostro Deposito, oppure fate click su Fila 6, articolo 2 (Cavalli) per completare la missione corrente. Fosse così semplice il commercio anche da noi...

LANDS OF LORE 2 (Ivano Levra Levron da Nova Canavese -TO)

Ostreghetta, stanno tornando di moda gli RPG, eh? Spero solo che LL3 sia meglio del 2, anche se non ho così tanta fiducia negli Westwood quando si tratta di motori 3D! Ciao Ivano, sei arrivato al terzo CD, e per la precisione al Cimitero Dracoide, e non riesci a trovare né la foglia argenta né il sistema per far aprire le porte delle catacombe.
Le porte si potranno aprire solo se metterai un globo di vetro caricato magicamente nella faccia accanto a ogni uscio. Per caricare le sfere, dovrai però cercare degli altari di un certo colore: bianco, giallo o blu, a seconda di quello della freccia che si accende se clicchi sulla faccia di ogni porta (es: per una porta indicata dalla freccia verde ci vorrà la palla caricata di verde). La foglia si trova poco più avanti, sul tuo cammino: arrivato al fantasma di un sacerdote Dracoide, avrai bisogno dei Bracciali della Morte (Bracers of the Dead) per parlargli, sarà lui che ti darà l'oggetto se riuscirai a ritrovare il suo corpo nella città sottostante, lo brucerai e gli riporterai le ceneri nell'urna che ti verrà fornita... Eeeeh, questi fantasmi non sono più come quelli di una volta! Io li preferivo con le catene e il cuscino! O era il lenzuolo?

LITTLE BIG ADVENTURE (Diego Pattaro da Granve -PD)

Sono FBS, ora sono io che mi occupo dei TIPS. Ciao Diego, in effetti LBA non è facile, il secondo l'ho trovato migliore del primo, anche se i semplici enigmi non te lo faranno durare troppo... Bloccato alla terza pietra runica, eh? Ok, faccio un piccolo passo indietro tanto per far capire a tutti che hai fatto. Sei nella fortezza e hai già usato la tromba sul sigillo di Sendell che appare e scompare. Sei entrato nel passaggio che si è creato e dopo aver letto l'iscrizione... basta! Non dovrai far altro che versare l'acqua limpida sulla pietra runica e, dopo aver distrutto l'edificio, rientrarci dirigendoti a nord. Uccidi l'operaio e con la chiave ottenuta potrai aprire il cancello... Beh, credo che sia abbastanza. Ah, per la cronaca: la tua lettera è arrivata dopo un mese, non male, eh?

MAGIC CARPET 2 & ULTIMA UNDERWORLD (Dan da Milano)

Ebbravo Dan, anche tu hai terminato Ultima Underworld, adesso devi farti il 2, però! Così tanto per farti sapere, hai mancato qualche Mantra: quello dell'apprendimento HUNN, quello d'attacco RA, quello per seguire le tracce SAHF e quello per le acrobazie FAL. Per le magie una bella pacca sulla spalla, le hai beccate tutte! La password l'ho chiamata Folanae perché Illomo (Dungeon livello 6) dà questo riferimento per ritrovare il libro con la seconda parte della parola: Fanlo, appunto... Non è che Fanlo te l'ha suggerito qualcuno? Altrimenti com'è che non sapevi 'sta cosa? Beh, con la mia enciclopedia Ultima è difficile che mi sfuggano certe cose! Come richiesto, eccoti i codici per MC2. Per inserirli, premi I, scrivi WINDY seguito poi dalla pressione del tasto Enter. A questo punto:
Alt-F1 -Accesso a tutti gli incantesimi
Alt-F2 -Altro mana
Alt-F3 -Distrugge tutti gli altri giocatori
Alt-F4 -Distrugge i castelli
Alt-F5 -Distruggi tutti i palloni
Alt-F6 -Cura
Alt-F7 -Uccide tutte le creature
Alt-F8 -Altri punti d'esperienza per gli incantesimi
Alt-F9 -Utilizzo "gratuito" degli incantesimi (ON/OFF)
Alt-F10 -Invincibilità (ON/OFF)
Shift-D -Completa l'obiettivo corrente
Shift-C -Completa il livello

MYTH II: SOULBLIGHTER

Sfortuna vuole che non l'abbia ancora giocato questo seguito di Myth. L'idea del primo era grande, peccato che poi sul piano strategico facesse tanta acqua da costringervi a ricaricare ogni 10 secondi... Altro che tattica, era tutta una questione di resistenza dell'Hard Disk! Comunque la tragicità della storia era davvero grandiosa! Per vincere automaticamente una partita, basterà tenere premuto CTRL e il più (+) del tastierino numerico, per prederla CTRL e il meno (-). Per selezionare al volo uno qualsiasi dei livelli, dalla schermata principale del menu, tenete premuto SHIFT mentre cliccate su New Game, esattamente come nel primo... che fantasia!

NIGHTLONG (Di Brigida Davide da E-Mailandia)

Ciao Davide, sono FBS, come dice il famoso proverbio egiziano: "Le Sfingi in tutti i giochi d'avventura sono sempre state una fregatura!". Nel tuo caso (il posizionamento delle tre ruote), ti consiglio di leggere il libro egiziano. Ecco i tre simboli che dovrai mettere, siccome sono abbastanza fantasiosi, per farti capire quali sono mi riferirò all'unico chiaro: lo scarabeo che regge la sfera. Dunque, la ruota in alto dovrà avere selezionato il secondo simbolo che troverai in senso antiorario dallo scarabeo (non contare quello da cui ti ho detto di partire); quella in basso a sinistra dovrà avere in selezione lo scarabeo stesso; mentre quella in basso a destra il sesto simbolo in senso orario dal solito insetto. Ora scommetto che tratterai meglio i bacherozzi! Ciao!

OUTLAWS (Ringo dalla Valle Manzotin)

Ciao (G)Ringo, ne hai aspettato di tempo per scrivere, eh? Ad ogni modo abbiamo pubblicato già un paio di volte la soluzione completa di Outlaws: davvero un gran gioco... Pessima grafica ma, a livello difficile, una giocabilità davvero estrema. Se puoi, rigiocalo così e ti sembrerà di essere davvero in un western!
Dici di essere bloccato al livello 7: La Miniera, giusto? Beh, non è che mi hai dato molte informazioni sulla tua posizione. Vedrò di fare il possibile dandoti qualche dritta generica: il livello ha in se un paio di porte mimetizzate non molto in vista. Aperta la prima porta "segreta" e affrontate alcune grotte, ti troverai davanti "Bloody" Mary Nash che andrà fatta fuori il più rapidamente possibile (e il più lontano) in modo che non faccia in tempo a puntarti (tra l'altro io non mi ero neppure accorto che si trattava di lei, l'ho uccisa come un normale nemico e basta!). Non appena la cicciona creperà, salterà fuori la Brass Key. Fatto ciò prosegui fino a trovare l'area in cui, sfruttando le casse, potrai raggiungere il cornicione sulla parete e iniziare a fare un bel giretto per i binari. Arrivato alla stanza dell'ascensore iniziale, girati verso il binario solitario che prosegue verso est e spicca un bel salto nella sua direzione. Continuando il viaggetto e risolvendo un paio di problemini di tipo "umano", dovresti arrivare prima o poi a un rullo trasportatore e, poco più in là, ad alcune gallerie che segnano il territorio di Matt "Dr.Death" Jackson: il dottore che ha ucciso la moglie e rapito la figlia del protagonista... Rimanendo riparato, piantagli una pallottola nel cranio anche per me!

POWERSLIDE

A grande richiesta, ripubblico i codici. Per la cronaca, andranno inseriti durante una normale partita e molti di essi per poter essere attivati richiederanno la pressione del tasto "Alt"...
apollo - modalità elicottero
blast - tornado che porta via i nemici
bomb - spara bombe
burn - vi permette di sparare missili
glider - modalità deltaplano
hover - beh, come un hovercraft... vi basta?
icbm - velocità senza limiti (!!!)
jump - indovinate un pò?
launch - visuale esterna alla macchina
light - aumenta l'accelerazione

NEXT

lunar - simula la bassa gravità
sleep - tutti perdono il controllo del mezzo
slippy - diminuisce il grip delle macchine
spider - permette di guidare sui muri e sul soffitto
suck - siete attirati dagli altri giocatori (?)
twister - la vostra macchina diventa un occhio di ciclone
warp - tutti lenti tranne voi
Poi, se inserite MEGASAXON al posto del vostro nome, avrete già dall'inizio tutte le macchine e i circuiti, con AARONFO avrete accesso ai livelli Expert, mentre con JEFF a quelli avanzati (e metteteli in frigo, no?).

RESIDENT EVIL 2

Giampiero Zullino gabolista sopraffino! I pomeriggi di fatica servono anche a questo: accontentare i compari lettori che sono rimasti bloccati in qualche gioco. 'Ste linee andranno inserite usando un hex-editor e comunque utilizzarli è a vostro rischio e pericolo (fate una copia del file che dovete andare a editare, prima, mi raccomando!).
Le tre linee incriminate sono queste, sistematele come le ha sistemate Giampiero, in modo da dover poi modificare solo gli "##":
00000590h: 00 00 00 00 00 00 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00
000005a0h: ## FF 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00
000005b0h: ## FF 00 00 ## FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
Ok, adesso avrete 8 spazi esadecimali in cui inserire gli oggetti della lista sottostante: io li ho indicati con ## prima delle FF. Tanto per la cronaca, lasciando queste due lettere farete capire al programma che le munizioni per quella determinata arma dovranno essere infinite. Semmai non voleste alcuna arma in un certo slot, allora al posto delle ## dovrete metterci uno 00 (zero, zero).
Da notare che alcune armi posso essere usate solo da Leon o da Claire: se tentate di usare un'arma che è solo di Claire con Leon o viceversa, il sistema andrà in crash... Attenti, quindi!
01 -Knife
02 -Hand Gun
03 -Hand Gun
04 -C. Hand Gun
05 -Magnum
06 -C. Magnum
07 -Shotgun
08 -C. Shotgun
09 -G. Launcher
10 -Flamethrower
11 -Rocket Launcher
12 -Gatling Gun
13 -Hand Gun
14 -H. Gun bullets
15 -Shotgun
16 -M. Bullets
17 -Fuel
18 -G. Rounds
19 -Flame Rounds
20 -H. Gun bullets
21 -Magnum parts
22 -Shotgun parts
23 -Fisrt Aid Spray
24 -Antivirus bomb
25 -AC-W24
26 -Green herb
27 -Red herb
28 -Blu herb
29 -Mixed herb (2 green)
30 -Lockpick
31 -Picture
32 -Value handle
33 -Red jewel
34 -Red card key
35 -Blu card key
36 -Serpent stone
37 -Jaguar stone
38 -Blu stone (1a)
39 -Blu stone (2a)
40 -Detonator
41 -Plastic bomb
42 -Plastic bomb +detonator
43 -Crank
44 -Film
45 -Film
46 -Film
47 -Unicorn medal
48 -Eagle medal
49 -Wolf medal
50 -Film
51 -Base vaccine
52 -G-virus
53 -Special key
54 -Joint S plug
55 -Joint N plug
56 -Cord
57 -Picture
58 -Cabine key
59 -Precinct key
60 -Mo disk
61 -Cabine card key
62 -Master key
63 -Platform key
0A -G. Launcher
0B -G. Louncher
0C -Bow Gun
0D -Colt S.A.A.
0E -Spark Shot
0F -S. Machine Gun
1A -Acid Rounds
1B -M.G. bullets
1C -S. Shot bullets
1D -Bow Gun bolts
1E -Ink Ribbon
1F -Small key
2A -Mixed herb (red -green)
2B -Mixed herb (red -blu)
2C -Mixed herb (3 green)
2D -Mixed herb (2 green -1 blu)
2E -Mixed herb (1 green -1 blu -1 red)
2F -Lighter
3A -Eagle stone
3B -Bishop plug
3C -Rook plug
3D -Knight plug
3E -King plug
3F -W. Box key
4A -G. Cogwheel
4B -Manhole opener
4C -Main fuse
4D -Fuse case
4E -Vaccine
4F -Vaccine cart
5A -Precinct Key
5B -Precinct Key
5C -Precinct Key
5D -C. Panel key
5E -C. Panel Key
5F -P. Room key

RIPPER (Emiliano "Lo Squartatore" Bicocchi da Grosseto)

Brutta bestia 'sto gioco (credevi stessi parlando di te?). Io ti consiglio di richiedere TGM 107 col CD, visto che la solla completa si trova lì; l'enigma della bacheca per scoprire il covo dei Web Runner è in ogni caso tosto! Posizionati nella riga sotto gli annunci in modo da riordinare alcuni pezzi di frase dando loro un senso compiuto. Usandone 6, potresti ottenere la frase "Runners, il nuovo indirizzo di questo mese è Grammery Street, in un vecchio magazzino convertito in loft". Leggendo i numeri scritti nelle inserzioni in quest'ordine, avrai quindi 4-50-14-42-86 (VERSIONE INGLESE: la frase risultante è: "Web Runners, the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month").
Spero ti basti... Prima o poi ripubblicherò la soluzione, a meno che nessuno più si blocchi a 'sto gioco (il mio sogno!).

RIVEN (Andrea "Aiuto non so più che fare!!!" da Roma)

Ciao Andrea, eccoti accontentato con le risposte ai tuoi quesiti spaziali, anche se, come accade spesso, non avendomi dato molte informazioni su quello che hai già fatto, posso solo allungarti delle dritte generiche (e perciò incomplete)... Dici di essere alla prima isola, di essere entrato nella cupola dorata e aver azionato le due leve che fanno abbassare i ponti. A 'sto punto dovresti poter iniziare a visitare le isole, no? Ritorna, attraverso la grande cupola, nel punto di partenza dove hai iniziato a ruotare la stanza. Clicca sul pulsante di rotazione 3 volte (ti sarà utile più avanti): girati e attraversa il ponte. All'interno della galleria troverai una porta (a sinistra). Entraci e siediti, se vuoi, su quella specie di trono ingabbiato. Di fronte a te, sulla parete di roccia, vedrai due oblò... Clicca sulla leva di quello di sinistra e vedrai aprirsi un portone in un'altra stanza. Esci, gira a sinistra lungo il tunnel ed entra nella porta alla fine. Dai un'occhiata in giro ed esci dal portone aperto in precedenza; clicca sul pulsante blu nei pressi delle scale e finalmente vedrai arrivare il mezzo di trasporto che collega un'isola all'altra. Monta nel trasportatore, siediti al posto di guida, gira la leva centrale verso destra e alza la leva. Buon viaggio... E accendi i fendinebbia!

SPEC OPS (Marco Benvenuti da Boh e Luke!)

Qualche gabola? Ma non ti vergogni? No eh? Fai bene, perciò eccole! Per prima cosa sposta il file savedata.txt fuori dalla directory SpecOps per avere accesso a tutte le missioni. Poi, durante una partita, premi ALT+SHIFT+V. Vai alla lista dei tuoi oggetti e seleziona VIEWFINDER. Lo schermo diverrà blu per un secondo e l'orologio sarà resettato a 9:59. Il tuo ranger è ora invincibile! Per il potere di Grayskull!!!

STARFLEET ACADEMY (Cirstiano Roccon da Roccon City)

E che ci vuoi fare, mi piace troppo Resident Evil e non ho resistito nel mettere un riferimento alla cittadina in cui è ambientato... Ma dicevamo del gioco: non riesci a finire l'ultima missione poiché, dopo essere salito sull'Enterprise-A, appare un D7 Klingon che vola "a cannone" verso il sole e Patatrac! Il Nikkazzi, sfegatato fan della serie, non ha risposto alle mie mail (semmai qualcuno là fuori conoscesse la risposta me lo dica!), comunque qualche dritta ce l'ho ugualmente e non solo per te ma per tutti i trekker videogiocatori: scrivi ****TIBERIUS (il secondo nome di Kirk) dopo la prima battaglia (probabilmente lo dovrai fare due volte), vai nel raggio del transporter della base stellare, premi "i" e questo ricaricherà i tuoi protoni.
In Omega 12-300, scrivi $PUNISH per aumentare la potenza delle armi.
Per uccidere i Romulani vicino a Raven in "END GAME", scrivi MERCURY.
Per Sherak in "Smugglers Den" digita $->ME!
Per una battaglia in più in un sistema nuovo, nel Common Ground, "warpa" fino a Thaxius da Tasocles. In "Balance of Terror", scrivi KNAT ATTACK nel sistema della base stellare.
Tra l'altro, hai notato che la RAI ha tolto Deep Space 9 per Babilon 5? Come si fa, dico io, come si fa!

STREET FIGHTER 0 (Gabriele "Brombo" Brombin da Brombiolandia -!!!)

Ehm... beh, Brombo (!), le pagine dei tips hanno cambiato indirizzo, io sono FBS ed è stata una fortuna che abbia beccato la tua missiva (merito dello Xam). Per poter selezionare Dan e con lui combattere tutti quanti (è un personaggio mitico ma è troppo schiappa!), è indispensabile il tasto select e mi sembra improbabile che "nella tua versione non ci sia"!
Ripropongo i codici da inserire nel menù dei combattenti:
"AKUMA" -3 volte il CALCIO tenendo premuto il PUGNO 3
"M. BISON" -3 volte il PUGNO tenendo premuto il PUGNO 3
"DAN HIBIKI" -SELECT tenendo premuto il PUGNO (in altre parole SPAZIO+ENTER)

TEST DRIVE 5

Altre chicche, più quelle già pubblicate, per la quinta prova della patente (a proposito, sapete che il Mao, il Raffo e MA si sono decisi a farla? Ecco perché c'è brutto tempo!).
Per avere la macchina speciale, inserite SPDSTR quando sarete in time trial (funziona solo nella modalità 1player).
Andate nel primo menu delle opzioni e digitate le frasi seguenti (dove c'è lo spazio dovrete premere la BARRA SPAZIO, mi raccomando!):
cup of choice - tutte le gare per le coppe
that takes me back - modalità piste alla rovescia
i have the key - tutte le macchine e i tracciati
Per le seguenti dovrete essere tanto bravi da entrare nella schermata degli high score (accertatevi di aver messo su "ON" la voce checkpoints nella schermata delle opzioni).
knacked - circuiti alla rovescia
whoooosh - nitro (premete il clacson, dalla seconda marcia in su, per attivarla)
mjcim.rc - micromacchine
sausage - macchine bonus
Si consiglia di salvare dopo aver inserito i codici, per non dover riavviare sempre.

THE NEVERHOOD (Carmine Vitale da -?- Battipaglia)

Ciao "SuperCar", allora, il tuo problema sembra essere il far funzionare il cannone al di là del fiume, così da fuori il robot di latta, giusto? Ok, per farcela ti serve un codice che è diviso in due metà. La prima è nella camera oltre le punte del Museo della Storia, per poterla vedere dovrai però entrarci con luci spente. La seconda metà, invece, è al Villaggio Arancione: scendi con la casetta rossa (che mito sono le pecore?), entra nell'unica disponibile e, cadendo nel buco grazie a una bella martellata, il simbolo lo vedrai rilucente sul muro!
Per la storia della console con gli strani simboli, ti posso dire che il cannone non c'entra niente ma è solo per recuperare la cassetta 14. Ecco in ogni caso come fare: per prima cosa analizza il monitor accanto al cannone. Annotati i simboli che appariranno, sottolineando quello che ti verrà

indicato dal suono strano (chiamiamo il tutto "combo 1"). Ora dirigiti al Villaggio Arancio e, all'ennesimo monitor, beccati la "combo 2": una seconda serie di simboli che, naturalmente ti segnerai come i precedenti (anche ora un simbolo specifico ti verrà indicato dal suono strano).
Perfetto, ora introduci nella console la "combo 1", ma invece del simbolo indicatoti la prima volta dal suono, mettici quello omonimo (segnalato dallo stesso suono) della "combo 2"... Era così difficile?

THIEF: THE DARK PROJECT

Da Alessandro "RTWC" Tatti (ciao Alex, ho salutato chi di dovere!) e Andrea "Lupo" Mazzoneschi (non sei stato cestinato in partenza, ne dubitavi?), un cheat e qualche gabola che funzionano, ahimè, solo dalla versione 1.33 del gioco in poi:
CTRL+ALT+SHIFT+FINE -conclude la missione e porta alla successiva.
Editando invece il file dark.cfg e aggiungendo le seguenti linee...
cash_bonus # -dove # è un numero intero come 1, 5, 18 ecc., verrà aggiunto all'inventario quell'ammontare di soldi.
starting_mission # -permette di iniziare il gioco, invece che dalla missione di default, dalla #.

TIMELAPSE (Ivano Levra Levron da Nova Canavese -TO)

Ok, seconda risposta per te, Ivano. Mondo egizio, un enigma che più intricato non poteva essere, visto che cambia a seconda della partita. Vi saranno delle pergamene in giro che ti chiariranno la situazione facendoti comprendere i geroglifici: con le nove pergamene troverai le corrispondenze Dio/animale; con quella del baule puoi tradurre i simboli in numeri. Nel diario del professore, al capitolo 30: "Precedi gli Dei e le cose ti saranno sottratte. Segui gli Dei e le cose ti saranno sicuramente aggiunte". Riferendoci al papiro trovato nella prima stanza, vedrai che alcuni simboli precedono il Dio (cioè il simbolo del Dio) e alcuni lo seguono. Traducendoli in numeri dovresti avere qualcosa del tipo: KNUMM (CAPRA) aggiungere 4, SEBEK (COCCODRILLO) sottrarre 1, e così via...
Al centro del tempio troverai un comando elettrico su una colonna. Premi il terzo bottone e vai alla statua centrale. Trascinando col mouse la sfera, la farete ruotare e appariranno dei simboli per ogni Dio. Torna al pannello elettrico sulla colonna e attiva il pulsante centrale. Nella lunga via con gli obelischi, controllate questi ultimi e su ognuno troverai i due simboli del Dio e un numero. Questo numero è il valore iniziare dal quale dovrai aggiungere o sottrarre le quantità segnate nel papiro come spiegato sopra. Esempio: KNUMM (CAPRA) 5 aggiungere 4= 9; SEBEK (COCCODRILLO) 4 sottrarre 1= 3.
Ora, gli otto cristalli colorati che troverai nella casupola, corrispondono esattamente agli otto obelischi neri sul viale. Per ognuno, dovrai posizionare in alto il simbolo dell'animale, al centro il valore numerico ottenuto dall'addizione/sottrazione e in basso il simbolo corrispondente al Dio.
Ricordati di sistemare i cristalli colorati nello stesso ordine degli obelischi neri. Quando tutti i cristalli saranno sistemati, recatevi alla cassa in fondo alla stanza e vedrete che si saranno illuminati quelli bianchi e potrai raccogliere il diamante rosso utile per far sparire il cobra. Che faticaccia!
Per il mondo degli Anasazi, la macchina del tempo è nella città di pietra, ma prima ci saranno un miliardo di enigmi! E con questo saluuuto!

TOMB RAIDER 3 (Bruna "Croft" da Milano)

Un attimo Bruna, se giochi con TR3 non puoi che avere una "verde età", non sminuirti! Ad ogni modo, il tuo problema è il livello 3 di Londra, dici di non riuscire a trovare il sesto segreto poiché l'uomo rana ti sfugge... Beh, quello che ho scritto nella solla vale ancora: l'importante è che non ti veda fino a quando non terminerai il giro lungo, arrivando al di sopra della piscina "J". Bada che per "giro lungo" intendo quello più esterno, dovrai stare bassa e imboccare il corridoio che sulla mappa del numero 116 di TGM è nella parte alta della camera "I". Se solo vedrai il nemico fuggire, allora avrai fallito! Diciamo che dovrai farti scoprire solo quando sparerai, per forza di cose, alla guardia che cura l'apertura superiore che dà sulla piscina. Freddato il tipo (veloce!), buttati in acqua e dovresti ritrovare l'uomo rana davanti a te (non è che credevi che la vasca di cui parlavo fosse quella ricoperta di vetro?)! Esci al volo all'asciutto e fai fuori l'uomo con un'arma normale.
Alla fine della battaglia (ci sarà anche quella specie di Hitler nella sala delle casse, attenta!), fatti un altro bagnetto e troverai il passaggio segreto aperto a destra... Ciao Bruna, alla prossima (spero di no per te!)!

UPRISING 2

Sempre dagli "Zurru Brothers", chicche per questo nuovo strategico in soggettiva. Premete M, digitate uno dei seguenti codici e poi premete Invio...
CHUMP: Invincibilità
DANGEROUS: Armi Infinite
TUFF ASS: Super armi
SUPER CHUMP: Super Velocità
DANGEROUS CHUMP: Armi infinite
STORMY: Pioggia
WAY MO MONEY: +5000
SLICK: Morte rapida
DONE: Vittoria (che non è una mia amica!)
YOYO: Invincibilità
CLEARSKY: Ripulisci la mappa
FLURRY: Nevica

WARGAMES (Stefano Casalini dalla provincia di Ravenna -?)

Ma la vita è una guerra o la guerra aiuta a vivere meglio? Beh, a questa e ad altre vaccate del genere, solamente un uomo vi può rispondere, quell'uomo non sono io e perciò ecco il massimo che il sottoscritto può fare!
Questi codici funzioneranno solo per il single player mode, dovrete premere "t" ,oppure F1... F4, e scriverli. Da notare che le uniche gabole che si possono applicare anche al multyplayer sono eyeofgod, morningafter e saladtossed.
eyeofgod - permette un livello di zoom aggiuntivo
saladtossed - scelta di ogni livello (dovrete andare alla schermata dei caricamenti e fare quella cosa del CTRL h/w... non so neanche io cosa voglia dire ma il mio informatore mi ha detto così!)
twobyfour #- costruisce le unità # (es: twobyfour dragoon)
hermes - accelera i processi di costruzione
donkeys - cambia il tipo di sparo di alcune unità
morningafter - rimuove la "fog of war"
gimmiegimmie - permette di costruire ogni cosa, persino se non avete un Command Center!
unclejohn - god mode
chaching - aggiunge 10,000 crediti ogni volta che lo inserite
mrmuscle - upgrade delle armature
bigsofty - downgrade delle armature del nemico
coffee - upgrade della velocità
beer - downgrade velocità del nemico
shaft - upgrade potenza di fuoco
shank - downgrade potenza di fuoco nemica
sissy - munizioni a iosa

WARGASM (Enrico Pallazzo da Vittorio Veneto)

Non è possibile, se ti chiami realmente Enrico Pallazzo devi per forza vedere Una Pallottola Spuntata: c'è un cantante d'opera che ha il tuo stesso nome, e sinceramente la scena in cui appare fa veramente ridere! Ok, ecco comunque qualche gaboletta mefitica: seleziona un mappa dal war web screen. Scegli uno scenario e delle strutture qualsiasi, aspetta che si sia caricato e poi digita "40hourweeks" (senza "") premendo poi Enter alla mappa dello spiegamento dei mezzi (force deployment map). Esci al menu principale ed entra nella schermata delle opzioni, clicca su "Detail" e vedrai così un pulsante con la scritta "Cheat Active" marcato con una bella X rossa... Cliccandoci sopra attiverai i cheat mode trasformando la X in un V verde!
Oltre a ciò, ecco qualche password per i vari livelli:
1- CHEESE
2- TOAST
3- BUTTIES
4- KEBAB
5- GATEAUX
Hey è Enrico Pallazzo (un mito)!

WORMS: ARMAGEDDON

Vermi si nasce, non si diventa! Tranne alcuni casi sporadici... Ad ogni modo è giunta la fine del mondo anche per queste creaturine rosa e, nonostante per loro non vi sia Bruce Willis su un asteroide o gli Aerosmith a cantare sotto uno Shuttle, ecco gli "Zurru Brothers" con qualche bella dritta (ebbravi, se continuate così pubblico una vostra foto!).
BASIC TRAINING: I vermi sanguinano dopo ogni colpo
ARTILLERY RANGE: Granate più potenti
SUPER SHEEP RACING: Pecora attiva (?)
EUTHANASIA: Il longbow lavorerà meglio (??)
CRAZY CRATES: Tutte le armi imballate conterranno una pecora

ZELDA 64: THE OCARINA OF TIME

È una fregatura l'uscita degli emulatori, comunque 'sto gioco è davvero stratosferico! Ecco ciò che mi avete chiesto: per poter trovare più Skulltula possibile (guadagnando gadget extra e levando l'omonima maledizione dalla casa nella città di Kakariko), dovrete girare soprattutto di notte, oppure mettere quegli insetti blu che trovate ogni tanto sotto ai sassi in un barattolo di vetro per poi versarli nei buchi che vengono indicati come "soft soil". Un consiglio: dopo aver liberato gli insetti, ricatturatene uno e quando ricontrollerete la bottiglia saranno ancora 3! Ah, i biglietti troppo in alto da essere presi dal protagonista bambino, potranno essere raccolti col boomerang (lo troverete all'interno del Dio Pesce del mondo acquatico)!
I buchi "soft soil", potranno essere anche usati quando siete piccoli per farci crescere dei Magic Bean (li vende il ciccione sulla strada per il regno acquatico... seguite il fiume alla rovescia). Quando diverrete grandi, le piante saranno cresciute e potrete sfruttarle a dovere! Ah, un'altra cosa: non preoccupatevi per gli enigmi che non potranno essere affrontati da grandi: potete sempre ridiventare piccoli!

L'ANGOLO DEL FUORI TEMA!

Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana... Ben e Luke, in compagnia dei droidi C1P8 e D3B0, non sono stati ancora presi dall'impero, e ora devono lasciare il pianeta Tatooine senza farsi scoprire... Sarà ora che il giovane apprendista scoprirà i poteri del Maestro!

STA PER ESPLODERE

· AZIONE IN PRIMA O TERZA PERSONA ·

· PIÙ DI 40 MISSIONI MICIDIALI ·

· AMBIENTI 3D REALISTICI ·

· PIÙ DI 30 GIOCATORI VIA NOVAWORLD.NET ·

· SVILUPPATO CON L'AIUTO DI PROFESSIONISTI ·

FUTUR SHOW

Viemi a provarlo allo stand C.T.O.

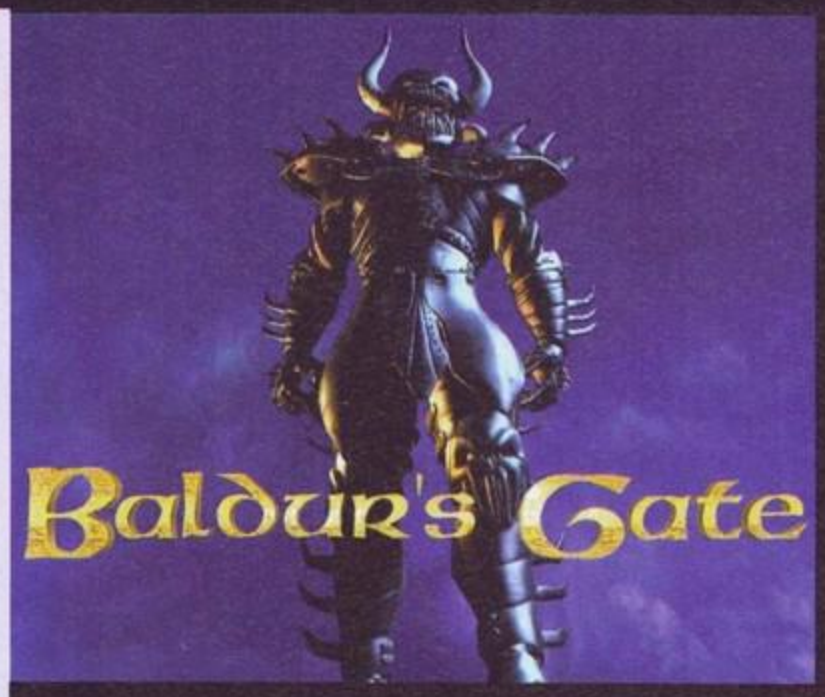
C.T.O.

DELTA FORCE™

NOVALOGIC®

©1998 NovaLogic, Inc. NovaLogic, il logo NovaLogic, Delta Force, il logo Delta Force, NovaLogic - The Art of Warfare, Voxel Space sono marchi registrati o depositati di NovaLogic, Inc. negli Stati Uniti e/o altri paesi.

BALDUR'S GATE: QUANDO IL DESTINO CHIAMA (PRIMA PARTE)



Eccoci qui a risolvere il giocone della Bioware, un GDR che ha ottenuto una media-voto mostruosa presso tutte le riviste del settore e, com'era lecito aspettarsi, è stato premiato da un grande successo anche nei negozi. L'hanno giocato praticamente tutti, dai fanatici di AD&D a quelli di Half-life, le stesse persone che ora sono in attesa di Tales of the Sword Coast (oltre a Baldur's Gate 2, ancora abbastanza lontano). Già so che questo data disk, al posto di placare la mia voglia di gioco, non farà che aumentarla, ma vabbeh, diamo a ogni giorno il suo affanno e concentriamoci sulla soluzione.Vista la necessità di spiegare non solo la trama principale, ma anche le quest secondarie, la creazione del gruppo e le tattiche di combattimento, abbiamo deciso di dividere il testo in due parti. Nella prima, che state leggendo, creeremo il party e arriveremo al quarto capitolo. Nella seconda, sul prossimo numero, aggiungerò dei suggerimenti extra e arriveremo fino in fondo. Buon Natale a tutti!

Alessandro 'RPG' La Spada

SI PARTE!

La struttura di un GDR impone di fare le scelte giuste non solo nel corso dell'avventura, ma anche prima, durante la fase di creazione del personaggio. C'è chi sfiora il parossismo, passando ore intere a fissare il monitor, nel disperato tentativo di decidere come attribuire quell'ultimo punticino... Beh, passare le ore magari è esagerato, ma è vero che scegliere accuratamente le caratteristiche del PG vi eviterà delle noie in seguito.

Andremo con ordine, vedendo prima di tutto la creazione del personaggio, la composizione del gruppo, le tattiche di combattimento, la magia e infine l'avventura vera e propria. Arriveremo alla fine del terzo capitolo, cosicché possiate proseguire da soli. Se non ne avete voglia, se non avete il gioco, se siete degli scarsoni o se mi volete bene, il resto ve lo spiego fra trenta giorni.

IL PERSONAGGIO PRINCIPALE

In Baldur's Gate la creazione del gruppo è più facile del solito, visto che bisogna dar vita al solo personaggio principale, come in Ultima o Fallout, al posto del classico blocco di quattro o sei. I compagni li raccatterete in seguito ma, come già sapete, non potrete modificarne le statistiche (a meno di modificare i file di salvataggio, ma questo è un altro discorso).
Visto che il vostro PG sarà l'unico a non poter mai morire, il primo consiglio è di farlo robusto. Deve avere un'alta Costituzione e molti PF e, se possibile, non deve appartenere alle classi che usano il d4 e il d6 per aumentarli al passaggio di livello. Lo so che questo vuol dire eliminare una classe affascinante come il mago, ma che ci volete fare, mostri e nemici non scherzano e il mago va giù fin troppo facilmente!
Per quanto riguarda le razze, scegliendo lo gnomo o l'halfling sarete deboli di costituzione e poco pericolosi in attacco. Attenzione però, questo non vuol dire che non possiate creare un personaggio diverso dal solito: Baldur's Gate non ha punti in cui non sia possibile proseguire in base alla propria razza o classe.

Semplicemente, sappiate che non rispettando questi suggerimenti avrete un cammino più difficile.
La somma dei punteggi di tutte le caratteristiche è compresa, di solito, tra 75 e 90. Tenetelo presente, visto che il sorteggio si può ripetere all'infinito e non vale la pena tentare per un'ora di ottenere una media di 18. Nel requisito primario non dovete assolutamente avere meno di 16. Se volete alzarlo a 18 potrete prendere i punti necessari dal Carisma: quest'ultimo, essendo utilizzato nei dialoghi, può essere abbassato a piacimento. Al momento di parlare manderete avanti un altro. Inoltre alzate il più possibile la Costituzione, caratteristica che influenza direttamente i punti vita.
Nella scelta delle proficiency, le armi nelle quali mettere gli asterischi sono quelle che fanno più danni. Sono quelle, infatti, che andrete a comprare non appena avrete il denaro necessario. Quindi puntate sulla spada lunga per i combattenti, la mazza per i chierici e via dicendo.
Visto che abbiamo parlato di razze e classi, nei prossimi box vedremo in dettaglio quelle disponibili. Quelle con l'asterisco sono consigliate.

RAZZE

Umano*
È la razza più numerosa, sia nei Reami che in tutti gli altri mondi di AD&D. Essere umani non causa vantaggi o penalità. L'unico elemento peculiare è che si può arrivare fino al 36° livello in tutte le classi, ma di questo, eventualmente, vi avvantaggerete nei prossimi episodi della serie: Baldur's Gate ha il tetto ai PX.

Elfo
Fisicamente simili agli umani, se non che più bassi e più magri, gli elfi hanno il vantaggio dell'infravisione e sono degli ottimi arcieri, come dimostra il bonus alla Destrezza. Hanno un malus alla Costituzione.

Mezzelfo*
A metà tra elfi e umani, anche loro godono dell'infravisione. Il vantaggio specifico sta nella resistenza naturale a un paio di magie (Charm person e Sleep), però scarsamente usate dai nemici.

Gnomo
Hanno l'infravisione e sono ottimi maghi, grazie a un bonus all'Intelligenza. Il malus di Saggezza penalizza i loro tiri salvezza.

Halfling
Hanno l'infravisione e una resistenza naturale a veleno e magia, due tipi di attacco molto usati dai nemici. Come gli elfi, hanno un bonus alla Destrezza e inoltre se la cavano bene con la fionda. Il malus di Forza, però, li rende inadatti al corpo a corpo.

Nano*
Possiedono l'infravisione e, come gli halfling, hanno una resistenza naturale a veleno e magia. Vantaggiosissimo il bonus alla Costituzione, di poca importanza il malus al Carisma (infatti non scrivono per TGM...). C'è un malus di Forza, ma alla fine la mia impressione è che il nano picchi esattamente come gli altri. Una classe conveniente.

CLASSI

(tra parentesi è indicato il dado usato per l'aumento di PF a ogni passaggio di livello)

Guerriero* (1d10)
È la classe base. Priva di abilità speciali, non ha limiti di armi e armature oltre ad avere molti punti nelle weapon proficiency. Serve come 'lancio' per guadagnare rapidamente livelli e poi diventare dual class scegliendo un mestiere che abbia delle peculiarità (tipo il mago). Ricordatevi di comprare una plate mail appena ne avete la possibilità.

Ranger* (d10)
Oltre a usare tutte le armi e le armature, ai livelli avanzati può lanciare magie. Visto che in Baldur's Gate questi livelli non sono raggiungibili, è più o meno equivalente al guerriero.

Paladino (d10)
Ha molti punti vita, non subisce limitazioni di armi e armature e ai livelli avanzati può lanciare magie clericali (livelli non raggiungibili in Baldur's Gate). Può curare un numero predefinito di PF ed è circondato da un Protection from evil permanente. Sarebbe la classe ideale, se non fosse che gli serve un numero enorme di PX per passare di livello... Purtroppo, in giochi come questo invece è necessario salire il più in fretta possibile.

Chierico* (d8)
A ogni gruppo serve almeno un chierico. Hanno molti punti vita, non hanno limitazioni con le armature, lanciano magie. Sono limitati con le armi, ma in fin dei conti la mazza fa un danno sufficiente. E poi possono scacciare e distruggere i non morti. Decisamente una buona classe.

Druido (d8)
Pur avendo un buon numero di punti vita e la capacità di lanciare magie, ve li sconsiglio: subiscono limiti sia nelle armi che nelle armature e francamente è un po' troppo.

Ladro (d6)
Può usare la spada lunga e si nasconde nelle ombre, abilità che, come vedremo in seguito, è fondamentale sia nell'esplorazione che nei combattimenti. Però lo sconsiglio per il PG principale, visti i pochi punti ferita e l'impossibilità di coprirsi con una buona armatura.

Bardo (d6)
Vale lo stesso discorso del ladro: armatura scarsa e pochi punti vita. Le sue canzoni non valgono questi limiti.

Mago (d4)
Pur essendo la classe più affascinante, il mago resta debole per troppo tempo affinché lo si possa usare per il personaggio principale. Se proprio volete sceglierlo, non specializzatevi. Se proprio volete specializzarvi, non prendete Evocazione, perché perdereste la possibilità di lanciare Monster summoning. Non prendete neanche le due scuole che negano Evocazione, visto che è piena di incantesimi utilissimi (Fireball e Lightning bolt su tutti). Un metodo per essere mago senza soffrire troppo è iniziare come guerriero e poi, al terzo livello, diventare dual class: avrete molti punti ferita.

AND THE WINNER IS...

A conti fatti, la combinazione più vantaggiosa sembra essere 'umano-ranger': non avrete bonus, ma neanche penalità e il vostro personaggio avrà molti PF. Potrete dare una mano nei combattimenti e non dovrete preoccuparvi di ogni feritina. Volendo si può sostituire l'uomo con il mezzelfo, che ha l'infravisione e la resistenza innata a due magie. Ma ricordatevi che, in quanto semiumani, questi personaggi non potranno andare oltre un certo livello. In BG non avrete problemi, ma negli altri episodi della serie sì. Una terza buona combinazione è 'umano-paladino'. Il paladino, infatti, possiede caratteristiche tali da renderlo la classe più completa. Peccato che gli servano tantissimi PX per passare di livello e quindi ci metterete un po' di tempo a diventare forti.

L'ultima combinazione degna di nota è 'nano-chierico'. Avrete un bonus alla Costituzione e durante gli scontri potrete curare al volo i feriti. Se ce ne fosse bisogno, potrete dare una mano ai guerrieri in corpo a corpo.

CREARE IL GRUPPO

Oltre al vostro PG, avete a disposizione cinque slot, da riempire il più presto possibile. Se non trovate subito PNG appartenenti alle classi che vi interessano, reclutate i primi che trovate e sfruttateli come carne da cannone. Se sopravviveranno, li abbandonerete quando troverete qualcuno più utile. Io per lungo tempo ho avuto due maghi e un bardo: ho licenziato prima il bardo e poi uno dei maghi quando ho trovato il ranger e il chierico che stavo cercando. I PNG licenziati, nella maggior parte dei casi, resteranno nel punto in cui si sono separati dal gruppo. Alcuni se ne andranno, come Garrick, ma gli altri potrete tornare a prenderli in seguito. Prima di licenziarli, ricordatevi di prendere i loro oggetti di valore (soprattutto quelli magici).
Visto che Baldur's Gate è essenzialmente un gioco di esplorazione e combattimento, il gruppo ideale includerà tre combattenti e tre utenti magici. Almeno uno degli utenti magici deve essere in grado di combattere, ad esempio un druido, altrimenti con tre guerrieri soli farete fatica a battere i gruppi di mostri più forti. Nel mio gruppo ben tre utenti magici su tre possono battersi in corpo a corpo (la chierica Branwen, il druido Jaheira e il mago Xan, con la sua Moon blade).
Il party ideale, a mio parere, si compone di due ranger, un guerriero-druido, un ladro, un chierico e un mago non specializzato. Tutti tranne il mago sanno combattere decentemente, dandovi un ampio ventaglio di scelte in quanto a strategie. I due ranger combattono esattamente come i guerrieri e in più potranno presto usare la magia. Il guerriero-druido parteciperà agli scontri e volendo potrà aiutare il chierico nella cura delle ferite o per dare fastidio ai nemici. Il fatto di scegliere come seconda classe quella del guerriero, teoricamente poco attraente, deriva dalla necessità di minimizzare i PX necessari a passare di livello. I multiclasse, infatti, a causa dello split, salgono più lentamente degli altri.
L'importanza del ladro discende dalla possibilità di scoprire le trappole, forzare le serrature e nascondersi nelle ombre (abilità utilissima in combattimento, come vedremo).
Il chierico e il mago, infine, forniscono i due tipi di magia base. Tra le varie scuole, quella più utile in Baldur's Gate è Evocazione, che possiede i più importanti incantesimi di attacco quali Magic missile, Fireball e Lightning bolt. Al secondo livello dispone di Stinking cloud e Web, un incantesimo piuttosto interessante tramite il quale bloccherete l'area colpita. Ripeto che, ai fini del gioco, la cosa migliore è un mago non specializzato: non ha vantaggi, ma neanche penalità.
Ricordatevi di tenere sempre nel gruppo almeno un personaggio non umano, per disporre dell'infravisione. Durante l'esplorazione, usate l'infravisione di gruppo.
Se quest'impostazione non vi piace, si possono fare alcune variazioni senza incidere molto sul risultato. Uno dei due ranger può essere un semplice guerriero, che salirà rapidamente di livello, mentre il guerriero-druido può diventare un paladino, con una maggiore scelta di armi e la possibilità di proteggere i compagni con la sua aura. Attenzione al fatto che il druido torna comodo non solo per la lotta pura e semplice, ma anche per la possibilità di lanciare magie di attacco, quali Entangle.
Il ladro può essere un multiclasse, ad esempio guerriero-ladro, per aumentare i suoi punti vita. Visto che spesso il ladro svolge compiti di arciere, non è detto che aumentare la sua forza in corpo a corpo abbia un'effettiva utilità.
Sconsigliati i bardi, che hanno troppe limitazioni per quello che offrono.

IL COMBATTIMENTO

Tutti i membri del gruppo devono avere sia le armi da corpo a corpo che quelle a distanza. Non appesantiteli con armi che non possono usare. Un discorso a parte vale per le classi guerriere: per non rinunciare allo scudo, questi ultimi possono avere sia l'arco (da usare se il nemico non può avvicinarsi) che la fionda (da tenere in uno slot delle armi).
Appena iniziato il combattimento, mettete in pausa e assegnate gli ordini. Successivamente controllateli ogni volta che abbattete un nemico: se il personaggio che l'ha ucciso non ha avversari nelle vicinanze, potrebbe restare senza far niente. E questo, in un combattimento difficile, potrebbe farvi perdere secondi preziosi.
Con i nemici che attaccano in corpo a corpo, mandate avanti i lottatori e tenete il mago e il ladro dietro le loro spalle. Il primo lancerà incantesimi, il secondo attaccherà con l'arco. Contro i nemici più forti usate le frecce magiche e quelle esplosive, che costano un patrimonio ma fanno un sacco di danni.
Se il nemico è troppo debole, o immune alle frecce, fate in modo che il ladro gli vada alle spalle. Il backstab di solito fa tra i 20 e i 50 punti di danno (ma c'è chi è arrivato a 120, ovviamente con un multiclasse); se usate un'arma magica, non c'è immunità che tenga.
C'è un'altra abilità ladresca sulla quale si possono costruire delle azzeccatissime strategie di combattimento: nascondersi nelle ombre. Alzate questa percentuale il più possibile e usatela durante le esplorazioni. Mandate avanti il ladro, in modalità stealth, in modo che faccia apparire i nemici (i quali, se non sono in grado di fare detect magici, non si accorgeranno di nulla - anche se scatterà l'eventuale dialogo). Poi disattivate l'AI del ladro e lasciatelo lì.
Prendete il resto del gruppo e scatenate gli attacchi a distanza: il ladro consentirà di vedere il nemico, mentre i personaggi che attaccano veramente saranno a distanza di sicurezza. Attenzione a non coinvolgerlo negli attacchi a effetto radiale, tipo le palle di fuoco o le pozioni esplosive. Al momento giusto potrete farlo uscire dalle ombre per tentare un backstab. I maghi possono fare qualcosa di simile usando Invisibility (2° livello).

Gli hobgoblin, che non sono scemi come sembrano, hanno disposto una linea di guerrieri a protezioni degli arcieri

Le pozioni esplosive sono un ottimo modo di fare piazza pulita di una gran quantità di nemici!

Gli ankheg sono i classici mostri contro i quali dovete andare il più presto possibile in corpo a corpo. Hanno la scorza troppo dura per le frecce e sputano acido a distanze impensabili.

Non essendo a tempo, questo incantesimo non svanisce finché non attaccate fisicamente. E visto che lanciare incantesimi non è attaccare fisicamente, potrete lanciare tutti quelli che volete senza ritornare visibili.
L'unica cosa importante, ricordatelo bene, è avvicinarsi ai nemici solo con il personaggio invisibile. Gli altri devono restare fuori dall'area visuale.
Se i nemici non possono attaccare a distanza, cercheranno di venirvi addosso. In tal caso, dopo aver disposto i combattenti a protezione di mago e ladro, lanciate Grease o Web: nel primo caso il terreno diventerà scivoloso, rallentando gli avversari e permettendovi di tirare più frecce prima che arrivino in corpo a corpo. Nel secondo, l'area colpita sarà bloccata.
Se i nemici sono forti e hanno solo l'attacco in corpo a corpo, ad esempio gli gnoll, bloccateli con Entangle: è una magia clericale di primo livello che, a mio parere, è veramente utilissima. Dopo che li avrete paralizzati lasciateli perdere, attaccate gli altri e poi tornate da loro colpendoli da lontano (in modo che non possano reagire). Hold person avrà lo stesso lavoro, ma essendo di livello avanzato non sarà subito disponibile.
Contro i nemici che attaccano a distanza è opportuno andare voi stessi in corpo a corpo. Ogni personaggio, se opportunamente posizionato, potrà tenerne impegnati due, uno per lato. Potreste anche prendere un guerriero, dotarlo di plate mail +1, scudo grande +1, anello di protezione +1, degli appositi stivali (Boots of missile dodge) e mandarlo avanti: per gli avversari sarà difficilissimo colpirlo. Intanto che lui li terrà impegnati, farete arrivare il resto del gruppo.
Se tra i nemici ci sono degli utenti magici, concentratevi subito su di loro. Usate un arciere o un mago con magie di primo livello per ferirli in modo che non possano castare (la Wand of magic missiles sembra fatta apposta per questo lavoro). Se potete, visto che potrebbero avere protezioni magiche, mandate un lottatore con arma magica direttamente in corpo a corpo.
Se sapete che le loro magie sono limitate, proteggete magicamente uno dei personaggi e mandatelo avanti. I nemici sprecheranno tutto il loro potenziale su di lui e quando avranno finito attaccherete con il resto del gruppo.
Se il gruppo è abbastanza forte da resistere intanto che attuate la strategia, più o meno tutti gli scontri si possono risolvere evocando mostri. Ecco perché Monster summoning, la corrispondente bacchetta e l'Animate dead sono tra gli incantesimi più utili del gioco. Gli utenti magici comandati dal computer, non essendo intelligenti, attaccheranno i mostri invece di voi. L'unica cosa che dovete fare è scappare finché il vostro mago non completa l'evocazione.

LA REGOLA DEL TACCAGNO

La prima volta che ho finito Baldur's Gate, mi sono rimasti un sacco di oggetti magici che, a parte la prospettiva di usarli nei prossimi episodi della serie (ma vedrete che ci toglieranno tutto...), non mi servono più a niente. Questo perché, convinto del fatto che "il peggio deve ancora venire", ho cercato di conservarli. Voi non fate lo stesso errore... Quando il gioco si fa duro, scialate: Wand of fire, Wand of monster summoning, pozioni esplosive, rinforzanti, anelli, collane e tutto il resto, teneteli nei quick item slot e fateli fruttare. Se si esauriscono, ricompratevi.

MAGIA

Una parte del discorso sulla magia l'ho già fatta parlando del combattimento. Appena possibile dovrete avere nel gruppo sia un mago che un chierico, per disporre di entrambi i tipi di incantesimi. Più personaggi avranno poteri magici, meglio sarà (ma non fate un gruppo di multiclasse!). Visto che nel gioco non è possibile raggiungere livelli elevati, la maggior parte degli incantesimi utili sarà disponibile da subito.
Per quanto riguarda i maghi, usate Magic missile e Charm person. Il secondo, in particolare, funziona anche su nemici forti: ad esempio Mulahey, il capo delle miniere di Nashkel. Anche nella tenda di Tazok uno dei guerrieri (non il mago) potrà essere charmato. E in una zona a sud-est, dove vi aspetta un'imboscata di donne, potrete charmare le guardie del corpo del nemico principale.
Al 2° livello, invece, fate attenzione a Invisibility e Web. Al terzo ci sono gli incantesimi più interessanti, quali Fireball, Lightning bolt e Monster summoning I. Hold person è uno spreco per il mago, meglio lasciarlo al chierico. Dispel magic serve per rimettere in sesto i personaggi colpiti da Horror.
Dal punto di vista dei chierici, è fondamentale avere sempre molte magie curative. Al 2° livello conviene avere un sacco di Hold person. Al terzo, come per i maghi, praticamente tutti gli incantesimi sono interessanti. Io mi sono concentrato su Animate dead e Dispel magic.
Gli incantesimi protettivi e di potenziamento si usano come nei vecchi classici della SSI: quando state per affrontare un nemico chiave, comprate le giuste pozioni e memorizzate le magie. Mettetevi un centimetro prima dell'incontro e usate tutto. Se non farete così, le magie di breve durata svaniranno prima o durante lo scontro. Tra gli incantesimi di questo tipo vale la pena segnalare Bless, Chant e Armor. Per i combattenti sono utilissime le pozioni di forza.

Con la Wand of summoning ho evocato un battaglione di lupi. I nemici, al posto che attaccare me, si sfogano su di loro!

Color spray funziona solo sui mostri più deboli, e ha il difetto di richiedere che il mago vada praticamente in corpo a corpo...

PROLOGO: CANDLEKEEP

L'avventura inizia a Candlekeep, di fronte alla locanda di Winthrop. Entrate e parlateci, poi comprate un'arma nella quale siete avvantaggiati (cioè avete molti asterischi) e un'armatura di cuoio.
In qualsiasi momento potrete finire il prologo andando dà Gorion, sui gradini del palazzo principale, e dicendogli che siete pronti a partire. Ma prima, sarà opportuno guadagnarsi un po' di PX e denaro con alcune semplici quest. Passate sempre il puntatore sui barili, in quanto alcuni contengono dei soldi.
Parlate con Firebeard Elvenhair, che vi chiederà di recuperare una pergamena presso Tethoril. Andate alla libreria, fatevela dare e portatela a Firebeard. Poi parlate con Phlydia, nella zona nord-ovest, che non trova più il suo libro. Cercate Dreppin, che vi dirà che la donna lo ha lasciato sulle balle di fieno. Rintracciate la mucca Nessie, passate il puntatore sul fieno dietro di lei e troverete il libro.
Dreppin, se ci riparlerete, vi dirà che Nessie sta male e ha bisogno di un antidoto. Proseguite verso est e parlate con Hull, che vi manderà a prendere la sua spada in caserma. Prendete la spada per Hull e poi l'antidoto per Dreppin, quindi andate a parlare con Fuller, che vi chiederà i proiettili per la sua balestra. Fate un salto da Winthrop, comprate le quadrelle, portatele a Fuller e lui vi regalerà una daga +1.
In due zone di Candlekeep (Priest quarters e Bunkhouse) sarete attaccati da sicari. Sono deboli e, quindi, non farete fatica a liberarvene. Basteranno un Magic missile o una spadata.
A questo punto, recatevi da Gorion e mettetevi in viaggio.

Questo è Candlekeep, la locazione di partenza. Esploratelo per guadagnare un po' di denaro e fare esperienza.

L'incontro con Gorion, il tutore.

CAPITOLO 1: IMBOSCATA

Appena usciti da Candlekeep sarete attaccati e Gorion morirà. Era il minimo. Dopo la fuga, tornate sul luogo della battaglia e raccogliete la pergamena dal suo corpo; leggendola noterete la firma "E", che non può essere di altri se non di Elminster. Evvai! Di lì a poco incontrerete Imoen, la ladra: prendetela e tenetela il più a lungo possibile, anche fino alla fine del gioco. Gorion aveva detto, in caso di problemi, di recarvi al Friendly Arms inn... Beh, mettetevi in viaggio!
Poco oltre la vostra posizione attuale incontrerete Xzar e Monteron diretti a Nashkel; anche loro andranno reclutati. Ma non deviate verso sud: restate sulla strada e andate al Friendly Arms. Prima di raggiungerlo incontrerete un uomo vestito con una tunica rossa, che se ne andrà dopo un breve discorso. Naturalmente si tratta di Elminster. Giunti alla locanda, passate l'ingresso principale e dirigetevi alle scale che consentono di entrare. Dovrete affrontare un sicario più forte degli altri. Saltategli addosso per impedirgli di castare Horror e lo ucciderete facilmente. Dentro la taverna parlate con gli avventori finché non troverete Khalid e Jaheira, da aggiungere al party. Parlate con Bentley, il padrone della locanda, riposatevi e memorizzate gli incantesimi di Xzar e Jaheira. Comprate il giusto equipaggiamento per ogni personaggio (eventualmente rivendendo quello attuale). Sempre nella taverna potrete parlare con una donna che vi informerà di un'invasione di ragni giganti a Beregost. Che fortuna, è proprio il posto dove state andando! La donna vi darà sei fiale di antidoto, una per ogni membro del gruppo.
Prima di mettervi in viaggio, avete l'occasione di risolvere una quest: in uno degli edifici vicini all'ingresso principale c'è Joia, alla quale è stato rubato un Flamedance ring. Andate nella zona nord della mappa, esploratela, e quando vedrete un hobgoblin con l'armatura diversa dagli altri uccidetelo. Prendete l'anello, datelo alla donna e partite per Beregost.

Ma perché tutte le taverne sono così scure? E non posso neanche tagliare la foto, perché il Friendly Arms inn è una locazione troppo importante! Comunque sia, ecco il posto indicato da Gorion prima di morire.

Lungo la strada affronterete un paio di combattimenti, ma niente di trascendentale. Approfittatene per impratichirvi a gestire i sei attaccanti contemporaneamente. Giunti in città, dopo aver parlato con il tizio che si offrirà di indicarvi le direzioni, andate a riposarvi al Feldpost inn. Passando per la piazza cittadina, quella con la colonna con il nome della città, se è mattina dovreste incontrare lo strillone. Opportunamente avvicinato, egli vi darà una quest davvero allettante: uccidere Bassilus in cambio di 5.000 monete d'oro!
Nella zona centro-meridionale della mappa troverete l'edificio infestato dai ragni, di cui vi hanno parlato al Friendly Arms. Al vostro attuale livello di forza saranno un osso duro. Mettete gli antidoti nei quick item slot, per usarli senza perdite di tempo qualora veniate avvelenati. Dopo aver ucciso i ragni, prendetene il corpo e perquisite il locale per eventuali oggetti utili.
In un palazzo a sud troverete Elven Firebeard, che desidera il Book of the fateful coin: andate a comprarglielo al Feldpost inn.
Visitando la zona est incontrerete Garrick, di fronte al Burning wizard. L'uomo vi assumerà per conto di Silke, la sua padrona, che apparirà di lì a poco. Vi chiederà di aiutarla a disfarsi di una banda di malfattori, ma in realtà sta mentendo: è lei la vera fuorilegge! Non aiutatela e, quando arriveranno gli altri, attaccatela. Statele addosso per evitare che lanci il suo Lightning bolt o saranno dolori! In questo senso è utile la Wand of magic missiles, che avendo un tempo di lancio pari a zero può essere usata per ferire costantemente Silke. La sua morte vi frutterà un sacco di PX e la possibilità di assumere Garrick, un bardo. Fatelo solo se avete un disperato bisogno d'aiuto, in quanto, come ho già detto, i bardi sono abbastanza inutili.
Ora andate a riposarvi alla locanda e, quando sarete pronti, proseguite per Nashkel.

CAPITOLO 2: LE MINIERE

Appena arrivati, prima di raggiungere la locanda (il primo edificio sulla destra dopo il ponte) affronterete l'ennesimo sicario. Piallatelo e depredatelo.
Andate nella zona sud, vicino al cimitero, e troverete Berrun Ghastkel, che vi assegnerà l'incarico di ripulire le miniere. Sono state invase dai mostri e nessuno riesce più a lavorare... A quanto sembra, dovrete affrontare scheletri e coboldi. Prima di andare, perquisite la zona, alla ricerca di Minsc, un ranger piuttosto forte. Non andate alla fortezza degli gnoll, visto che per ora siete troppo deboli.
Sulla strada per le miniere visitate la fiera (chiamarla Carnevale mi sembrava idiota...), nella quale farete un paio di incontri interessanti. Il primo è con un mago, dentro una tenda, che vi venderà una pozione d'intelligenza e una di forza al prezzo di 50 monete d'oro. Il secondo è con un tizio, nella zona nord-est dell'accampamento, che vi inviterà a comprare una pergamena di Stone to flesh per 500 monete d'oro. Potrete usarla per dissolvere l'incantesimo che imprigiona Branwen, la statua a pochi passi di distanza. Accettate senza indugi, perché Branwen appartiene alla fondamentale classe dei chierici e, nelle miniere, ne avrete bisogno. Ovviamente non avrete nessun bisogno di lei se siete già voi stessi un chierico. Se volete risparmiare, invece, tornate al Friendly Arms inn e comprate la pergamena da Gellana: usando un PG con alto Carisma la pagherete molto meno. In un modo o nell'altro, comunque, prendetevi il chierico.
Giunti nella locazione delle miniere, troverete l'ingresso in una specie di conca sulla sinistra. Sarete subito affrontati da una banda di coboldi, che si possono facilmente abbattere al primo colpo. L'unico fastidio dato da loro deriva dal fatto di possedere l'arco e, quindi, di attaccare a distanza; fate attenzione perché con un paio di frecce a bersaglio si corre il rischio di morire. I combattimenti con gli scheletri sono più facili: prima provate a scacciarli con il chierico e poi combattete quelli che rimangono.
Il dungeon è diviso in tre zone. Vi converrà mandare avanti il ladro (possibilmente in stealth mode), visto che in alcuni punti troverete delle trappole che lui solo può individuare: le più pericolose sono sul ponte sopra il baratro e nello slargo con l'uscita a destra. Le trappole sul ponte sono inevitabili e quindi l'unica cosa è farle scattare con un personaggio dotato di molti punti vita. Quelle nello slargo, invece, si possono evitare manovrando un personaggio per volta: camminate rasente al muro di destra. Con un po' di attenzione non le farete scattare. Consolatevi col fatto che, se proprio scattano, si scaricano dopo il primo colpo.

Nahskel è piena di guardie, ma ciononostante qualcuno cercherà di farvi la pelle più di una volta. E i tutori dell'ordine arriveranno sempre in ritardo... Dovrebbero imparare dalle guardie di Ultima Online!

I coboldi non sono blu, ma questa foto serve a rendere l'idea. Nel sotterraneo le immagini venivano troppo scure, e ne ho presa una d'archivio...

Nel cuore del terzo livello troverete Mulahey, l'inviato di Tazok (chi è Tazok lo saprete nel prossimo capitolo). Il suo compito era evitare che da queste miniere uscisse ferro commerciabile. Oltre a impedire il lavoro dei minatori, i coboldi alle sue dipendenze versano uno strano liquido sul ferro già scavato, rendendolo molliccio e inutilizzabile.
Se, nel corridoio che porta alla stanza di Mulahey, prima di andare da lui visiterete l'altra stanza, avrete la possibilità di reclutare Xan. Io l'ho fatto per la sua Moon blade: c'è chi dice che i maghi non combattono e quindi la sua spada non serve a nulla, ma, visto che si tratta di un vantaggio, non vedo perché rinunciarvi!
Una volta iniziato il combattimento, il gruppo dovrà affrontare Mulahey da una parte e i mostri dall'altra. Conviene piazzare due guerrieri nel corridoio, per tenere a bada il grosso dei nemici e usare gli altri contro Mulahey. Bloccatelo con un Entangle o addirittura fatevelo amico con uno Charme person. Il ladro e il mago devono restare liberi per attaccare a distanza. Se avete una Fireball su pergamena, lanciatela nel punto in cui compaiono i rinforzi: li spazzerete via tutti insieme. Ricordatevi che il chierico può scacciare i non morti. Volendo potrete attuare la strategia spiegata nel box sul combattimento: mandate il ladro in stealth mode e avvicinatevi a Mulahey. Farete scattare il dialogo, ma il resto del gruppo sarà al sicuro.
Al termine dello scontro, perquisite la stanza del nemico e prendete gli oggetti di valore.

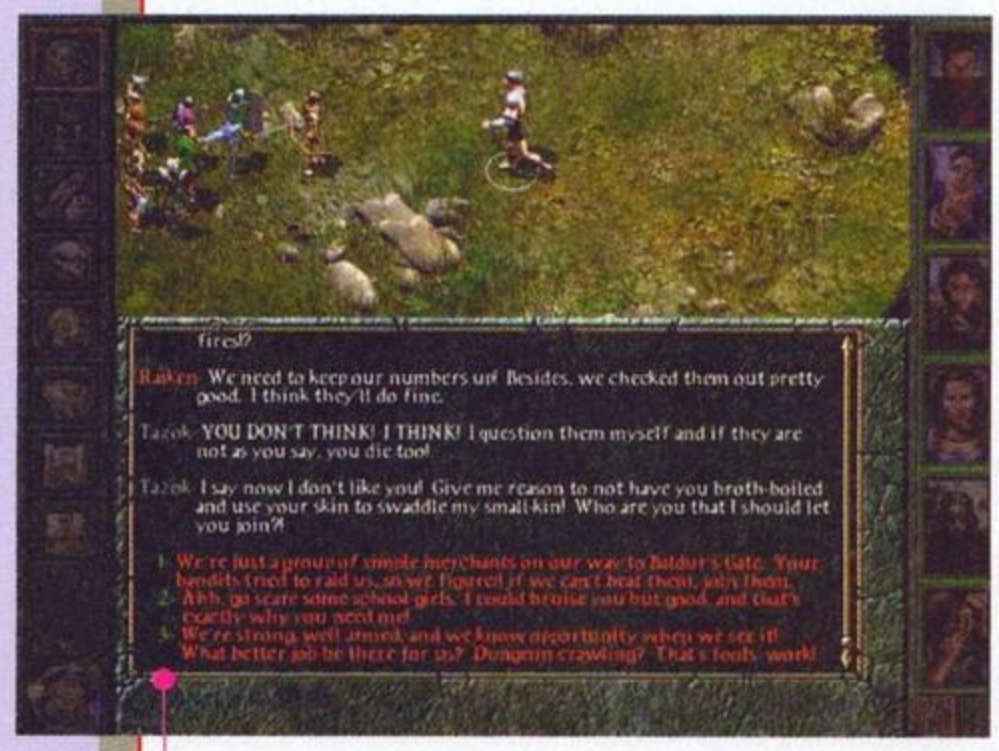
CAPITOLO 3: I BANDITI

Leggendo le carte di Mulahey scoprirete che, recentemente, Tazok aveva inviato un nuovo emissario per tenere i contatti con lui. Tranzig, questo il suo nome, è reperibile al Feldpost Inn di Beregost.
Uscite e andate a Nashkel. Giunti al villaggio, andate da Berrun Ghastkel e fatevi dare la ricompensa. Se cercherete di attraversare la città sarete affrontati da Nimbul, l'ennesimo bounty hunter che, stavolta, non va preso alla leggera in quanto è piuttosto forte (per il vostro livello attuale). Oltre a cavarsela decentemente in corpo a corpo, lancerà Mirror images e subito dopo Horror: se ci riuscirà, metà del vostro gruppo scapperà e non avrete più speranze di sconfiggerlo.
Il mio personalissimo suggerimento è di fuggire a gambe levate, almeno per ora, e recarsi a Beregost. Se non avete bisogno di soldi, potete anche rimandare la riscossione della ricompensa e andare via subito dopo la battaglia con Mulahey. Nimbul vi aspetterà pazientemente.
Rimettetevi in sesto a Beregost, se non l'avete già fatto; poi salite al secondo piano del Feldpost inn. Di fronte a voi avrete la stanza di Tranzig. Parlategli finché non vi dirà la locazione del campo dei banditi (automaticamente aggiunta alla vostra mappa) e poi uccidetelo. Un tizio del genere non merita altro...
Andate a nord e, una volta giunti nella locazione del campo dei banditi, aggiratevi lungo i bordi della mappa. I banditi vi attaccheranno a più riprese, ma visto che siete nella loro zona non c'è proprio da stupirsi... Dopo averli uccisi, perquisiteli e raccogliete i loro scalpi.
Prima o poi (a me è successo nella zona nord-orientale) qualcuno di loro cercherà di parlarvi. Siate spavaldi, ma non offensivi; chiedetegli di unirvi alla banda perché credete che abbiano bisogno di rinforzi. Non menzionate Tazok e i suoi piani, visto che voi, almeno in teoria, non dovreste saperne nulla.
Non cercate di ammazzare tutti i banditi della Sword Coast, visto che unirsi a loro è necessario per andare avanti nel gioco.

Il povero Prism morirà di lì a poco, appena finita la sua opera.

Nella tenda del capo dei banditi troverete pane per i vostri denti!

Dopo aver convinto qualcuno a portarvi dai suoi superiori, farete la conoscenza di Tazok. Se ne andrà subito. Di buono c'è che vi darà libero accesso al campo e quindi, da ora in poi, potrete riposare in questa locazione per tutto il tempo che vorrete senza pagare una lira. E senza il rischio di incontrare mostri erranti. Visto che i banditi faranno finta di niente, perquisite le casse vicino agli edifici e troverete qualche oggetto.
Per proseguire nella trama e concludere il capitolo dovrete aspettare la notte ed entrare nella tenda di Tazok. Affronterete i suoi sgherri e scoprirete dov'è andato. Ma se fosse tutto qui, il terzo capitolo sarebbe troppo facile...
In effetti, i banditi nella tenda sono avversari di prim'ordine e a mio giudizio al vostro livello attuale non avete possibilità di sopravvivenza. Per vincere bene (nel senso di vincere senza cinque morti) dovrete avere tutti i PG al terzo livello, meglio ancora se qualcuno sarà al quarto e un paio di oggetti magici particolari. Sarà meglio rimandare e, per ora, dedicarsi alle quest secondarie.
Tornati a Beregost sarete contattatati da un bambino, che vi dirà di recarvi alla taverna. Vi verrà incontro il comandante Vai, che compra gli scalpi dei banditi a 50 gp l'uno. Dategli quelli che avete.
Se non avete ucciso Nimbul, questo è il momento. Andate a Nashkel e lanciate le magie protettive prima di salire sul ponte. Quando lo vedrete avvicinarsi, attaccatelo senza aspettare che diventi rosso: un Magic missile gli impedirà di lanciare le sue magie, un Entangle lo bloccherà sul posto. Mandate un paio di combattenti in corpo a corpo e con gli altri martellatelo a distanza. Se non lo lascerete castare, non sarà molto pericoloso. Quando sarà morto, prendete i suoi oggetti e, se non l'avete ancora fatto, fatevi dare la ricompensa da Berrun.
Tornate nella zona delle miniere ed esplorando a sud-ovest, troverete Prism, uno scultore. Accettate di proteggerlo e quando arriverà il creditore a riscuotere, attaccatelo. Al termine del combattimento vedrete la triste fine della quest.
Nelle locazioni a est della miniera, a sud del Firewine bridge, ci sono alcuni incontri interessanti. Tra di essi Lena, che vi chiederà di portare Samuel, il suo compagno, da Gellana nel tempio di fianco all'edificio del Friendly Arms inn. Ci sono anche quattro cacciatrici di taglie (ancora!) che, se uccise, vi daranno un sacco di esperienza e due armature magiche. Se arrivate da nord, avanzate lentamente per farle apparire a coppie e poi lanciate Charm person in modo che si battano tra loro. Esplorando nella zona sud-est, invece, troverete l'ingresso di una grotta. Sguainate le spade ed entrate, troverete alcuni ghoul che, una volta abbattuti, permetteranno di accedere a tre sarcofagi. Al loro interno troverete la fondamentalissima Wand of monster summoning.
Potete visitare High Hedge per uccidere qualche mostro, oppure andare alla conquista della fortezza degli gnoll, come richiesto da Minsc. Se vi sentite forti, andate nella locazione a ovest del campo dei banditi e attaccate gli Ankheg. Potrete ucciderne al massimo dieci, ma ognuno di essi vi frutterà 975 PX e un carapace. Portatelo alla Thunderhell forge di Beregost e il titolare vi proporrà, se non glielo venderete, di trasformarlo in armatura. Per 4.000 gp avrete AC 1 e una corazza leggerissima.
Quando vi sentirete pronti, riposatevi bene e, a notte fonda, entrate nella tenda di Tazok. Troverete cinque nemici, di cui tre davanti all'ingresso e due leggermente discosti. Il vostro mago avrà un ruolo fondamentale.
Lanciate prima di tutto una pozione esplosiva nella parte lontana della tenda, vicino all'arciere: con 6d6 di danni non sopravviverà. Lanciate Entangle e Charm person sui guerrieri. Appena potete, usate la Wand of monster summoning: da quel momento tralasciate i nemici normali (che saranno bloccati dai mostri evocati, oppure dall'Entangle che avete lanciato) e concentratevi sul mago. La tattica, se ben implementata, vi permetterà di vincere senza neanche una perdita.
Al termine prendete tutto ciò che ha un valore e parlate con il prigioniero: vi dirà che Tazok è andato, probabilmente, nella foresta di Cloakwood. E qui finisce il terzo capitolo.



Tazok è grosso e cattivo, ma con l'aiuto di Raiken riuscirete a farlo fesso.

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

LEADER

C.T.O. S.p.A.

Software&co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY OPENGATE TECNOLOGIA DISTRIBUITA

SONY PlayStation

MICROÏDS

HALIFAX

Cidiverte ITALIA

DLI MULTIMEDIA

3D PLANET

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 20 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE.**

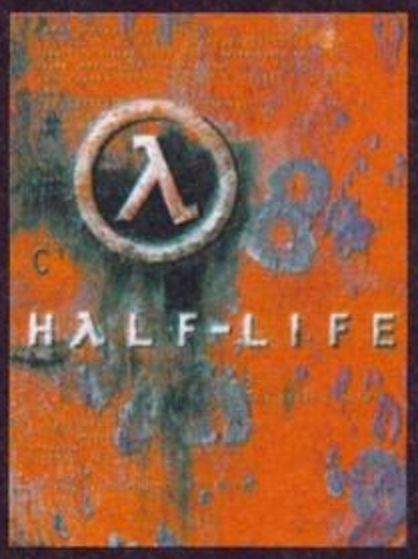
CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

TIPS

HALF LIFE: LA SOLUZIONE
-SECONDA PARTE-



Ben tornati! Riassunto delle puntate precedenti: al termine del capitolo "Apprendimento", Freeman era riuscito a fuggire dalla pressa idraulica finendo, armato solo di una spranga, in un canale di scolo. Ora sarà la volta della rivincita sugli alieni e i marines, visto che il misterioso satellite è ormai in orbita! Peccato che la squadra Lambda, gli scienziati che potrebbero fermare l'invasione, sia ancora lontana...
Spero che dall'ultima volta le cose non siano peggiorate troppo, non siete d'accordo con me nel definire Half Life una vera gallata cosmica (questo sì che è un termine altamente tecnico)? Forza allora, sotto a chi tocca e non sprecate le munizioni!

FBS

9:- LA PARTE RIMANENTE DEL PROCESSO

Un canyon di qualche tipo; un laghetto pieno di uno strano liquido verde e qualche bernoccolo sulla testa... Camminate fino ad arrivare all'esterno dell'installazione di smaltimento tossine. Agite sulla valvola e, arrampicandovi rapidamente sulla scaletta, gettatevi nel tubo superiore prima che la piattaforma scenda troppo in basso (più sarete veloci e meno vi farete male!).
Usciti dal tubo, seguite la guardia senza tentare di salvarla e, non appena verrà mangiata dalle schifezze sul soffitto (se proprio volete eliminare i mostri appesi al soffitto, lasciatevi trascinare su e poi date loro un colpo di spranga!), prendete la sua pistola e continuate oltre la "Observation Area" fino al settore col dispenser per la tuta. Ricaricatela e, tentando di aprire le due porte della "Maintenance Access", le troverete chiuse. Tornate all'inizio, dove c'era la grossa vasca piena di residui radioattivi, saliteci e, saldando su quelle strane cose galleggianti, raggiungete il tubo dall'altra parte. Da ora in avanti, le intere sezioni non saranno nient'altro che una serie di prove... Prove d'abilità, destrezza, velocità e chi più ne ha più ne metta, perciò salvate spesso!
Iniziate col saltare sugli stantuffi, fatevi una bella passeggiata sui tubi e, nella zona successica, passate sui bracci rotativi. Entro breve dovreste poter osservare un nastro trasportatore, solo il primo di una lunga serie di sistemi automatizzati che dovrete necessariamente superare... Dopo un volo di qualche decina di metri, eccovi sott'acqua. Siate rapidi, salite in superficie non appena potete e, cercando i passaggi da fare a piedi al bordo del canale, evitate il primo maceratore; al secondo passate sotto stando bassi (pulsante per acquattarsi). Tiratevi fuori dall'acqua, recuperate la Pyton del poliziotto e uccidete la schifezza che si trova nella zona dei nastri trasportatori per le presse.
Ora, il passaggio che vi appresterete ad imboccare (lo vedete anche in foto) non sarà facile: dovrete per prima cosa invertire il verso del nastro di mezzo abbassando delle 3 leve quella centrale; poi, dopo aver fatto ciò, andate al pulsante per far fermare le presse (laddove c'era il corpo del poliziotto) e, mentre non sono operative, saltate fuori fiondandovi sul primo nastro a disposizione. Se sarete stati veloci sarete ancora alti come prima, altrimenti il vostro ideale di donna sarà la Puffetta (beh, meglio di Gargamella!).
Altre presse una dietro l'altra, e poi l'area infetta ("Infectious Waste"), dove una serie di nastri porterà le scorie ai silo di contenimento. Lasciatevi cadere dall'uno all'atro fino a quando non ne vedrete due vicini dai versi contrapposti (vedi foto), saltate su quello che si dirige verso la costruzione dalla luce rossa, guardate dove finisce l'altro e noterete una mina a muro... un buon segno! Fate saltare l'ordigno, poi continuate lungo 'sta direzione eliminando anche la seconda (consiglio bomba a telecomando).
Per i rulli compressori dovrete saltare da un nastro all'altro, acquattandovi alla fine. Lasciatevi cadere nello sminuzzatore al momento giusto e, al pozzo verde, balzate sulla scaletta. Porca miseria se è stata dura!

Missione Impossibile! Quel bottone è per il controllo delle presse, poco oltre ci saranno le tre leve per quello dei nastri...

Eccolo! Ecco il nastro da seguire! Attenti alle mine, però!

10:- ETICA DISCUTIBILE

Saliti dalla scala e distrutta la grata che non vi consentiva il passaggio, ecco una cosa strana: un canile zeppo di quegli alieni che sparano onde soniche. Mmmh, sembra che gli scienziati li stessero studiando... Uccidete i piccoli animali, poi sparate un colpo al bulbo rosso sopra al cancello così che la porta si apra (se avete poca energia, state nella botola e, senza uccidere nessuno, sparate solo al bulbo!).
Nelle stanze successive gli esperimenti continueranno: una grossa teca con un alieno gigantesco farà bella mostra di se al centro di una camera... Invece di abbattere la creatura, voi colpite il pulsante per far aprire la cella (è sotto una teca ma non preoccupatevi, voi sparate!) e, portandovelo dietro al meglio delle vostre capacità, raggiungete il recinto pieno di quei piccoli parassiti. Entrate nella stanza di controllo e, non appena anche il mostro grande sarà da quelle parti, schiacciate il pulsante così da elettrificare sia lui che quelli piccoli! Semmai il bestione non dovesse seguirvi, lasciate pure perdere i parassiti da elettrificare.
Abbattendo l'unico marine della zona, arriverete da una guardia che vi dirà della completa chiusura di tutte le porte che danno all'esterno. Bisognerà trovare qualcuno con l'accesso allo scanner retinico, qualche cervellone ancora chiuso nel settore dei laboratori!
Liberatevi la strada raccogliendo il fucile, la balestra e gli esplosivi durante il tragitto, prestate particolare attenzione alla nuova arma: uno strano insetto che, una volta liberato, continuerà a saltare addosso al nemico per poi esplodere. Nella medesima locazione, potrete sfruttare la trappola al plasma per eliminare qualche marine, anche se prima dovrete portarli fin qui!
Liberata la camera con i due enormi alieni (vi consiglio di colpire le mine a muro in uno degli angoli e di fiondarvi poi nella stanzetta superiore senza fiatare: i marine e i mostri si elimineranno vicendevolmente), e salite le scale dopo la parte con le vetrine dei parassiti, arriverete nella sezione adibita agli studi sul laser.

Ennesimo scontro a fuoco che potrà essere reso più spettacolare da un paio di questi animaletti...

Ecco la sala del laser. Tutti e 4 i raggi convergono qui, ora basterà mettere la cassa sotto alla schermatura che scende, premere il bottone giallo e... Booom!

'Sto scienziato ha aperto il passaggio per il cortile, che gentile! Ah, questa è la nuova arma!

Come in precedenza, lasciate che siano gli alieni ad occuparsi dei marine e viceversa, raccogliete l'incredibile arma ottica (imperdibile il tentativo di utilizzo da parte di un soldato con la detonazione di mezza base!) e poi andate ad azionare i quattro pulsanti nelle altrettante stanze per attivare i raggi blu. Raggiungendo quella camera a cui convergono (sul muro vi sarà la scritta "DO NOT OBSTRUCT LASER SHIELD"), premete l'ultimo bottone e vedrete una schermatura di uno strano materiale scendere giù; il potentissimo raggio laser che partirà dopo non la scalfirà nemmeno... Che sia un materiale alieno? Beh, sfruttiamolo allora con un po' d'ingegno umano: ostruiamone la schermatura laser! Spostate la cassa vicino al gradino in modo da non far scendere la lastra e Booom! Un nuovo passaggio nel muro!
Gettandovi giù (magari cercate di cadere sul tubo e poi sulle casse per non farvi male), troverete ben 3 dottori che potrebbero aiutarvi per la faccenda della scansione retinica, peccato che per uscire dobbiate prima disinserire l'unità chirurgica zeppa di lame e amenità varie. Non ci sono trucchi, state solo attenti e, almeno inizialmente, cercate di stare il più possibile verso l'esterno, solo dopo, quando pensate sia il momento giusto, saltate fuori balzando in direzione della porta... Dopo aver premuto i due bottoni, portate un medico nell'atrio e attenti qualora ci fossero dei marine!
Nel cortile, un colpetto al soldato e un paio alle due mitragliatrici automatiche sul tetto basteranno per terminare la sezione.

11:- TENSIONE DI SUPERFICIE

La diga col primo Apache. Come vedete a destra c'è la torre che dovrete raggiungere.

Ecco la disposizione di qualche simpatica mina (le macchie nere), attenti a come vi muovete, il vostro obiettivo è il condotto in fondo.

Aprite il portone e sfruttate appieno tutti i bidoni di esplosivo per fare la festa ai soldati (magari aprite il portone, lanciate dentro qualche parassita e attendete il risultato).
Alla diga, gustatevi lo spettacolare arrivo dell'Apache e, senza attendere troppo, cercate di abbattere l'elicottero sfruttando l'ultima arma che avete trovato (mandatela in carica grazie al secondo pulsante di fuoco e poi rilasciate quando il mezzo è sotto tiro). Semmai non aveste abbastanza munizioni, non importa, lasciate "vivo" il velivolo e cercate di portare a compimento la missione lo stesso... certo è che sarà più difficile!
Badando di non beccarvi un colpo di cannone sulle gengive, tuffatevi in acqua e salite la scaletta della torre prima di finire come pinocchio (nella bocca della balena, intendo); premendo il pulsante all'interno della cabina farete spegnere le gigantesche ventole sul fondo del sistema di riciclo dei flutti e ora, per fuggire, non vi rimarrà che sistemare la creatura che nuota nell'acqua. Il sistema è rimanere al pelo dell'acqua, dare un'occhiata sotto per vedere dove si trova il pesce e poi, a memoria, sparare dalla superficie. Semmai ci fosse ancora l'elicottero, sfruttate la torre come riparo! Dopo il pescicidio, andate in apnea azionando la valvola per l'apertura delle grate, entrate in una delle due, dribblate l'elica ora ferma (non sarà facile, potreste anche rimanerci bloccati... magari salvate prima) e prendete subito aria. Continuando fino alla scaletta, imboccate uno dei due condotti e, una volta all'esterno, spaccate le casse e arrampicatevi su per la scaletta. Vi ritroverete su un cornicione e, al suo termine, ci sarà l'ennesima scala a pioli che porterà, pensate un po', ad una zona desertica che dovrete visitare per bene.
Ok signori, ora non si scherza: l'avete sentito l'Apache, no? Ok, la cosa migliore da fare è toglierlo di mezzo con la solita arma e solo successivamente iniziare a gironzolare per il posto. L'avete fatto? Ottimo. Ora, dalla zona in cui vi trovate (quella col cartello "High Voltage") saranno due le possibili uscite, entrambe mascherate da alcuni massi sul lato sinistro della montagna. La prima che vi conviene visitare è quella di destra che condurrà all'area dei comandi per l'apertura del tombino di scolo ("Storm Drain Hatch"). Fate attenzione ai marine, rimanete coperti quando serve e alla fine potrete azionare il pulsante nella cabina.
Tornati indietro, visitate questa volta l'uscita a sinistra che condurrà a una radura in cui cresce uno di quei tentacoli già trovati nel Silo D... ricordate? Per poter prendere tutti gli oggetti lì intorno, state bassi e cercate di non fare rumore, una buona tecnica consiste nel colpire con dell'esplosivo il mostro e, mentre sarà momentaneamente sotto terra, far man bassa di tutto. Per continuare il vostro viaggio dovrete trovare un passaggio a destra, nascosto da uno dei soliti sassi, giungerete così ad un'area caratterizzata dal cartello "Mines"... Chissà che vorrà dire? Usate il lanciagranate del mitragliatore per scandagliare la zona e far piazza pulita degli ordigni (vedi foto), poi, arrivati al tombino, arrampicatevi sulla montagnetta di sabbia a sinistra e saltate il filo spinato.
Al termine del condotto sarete all'aperto, sul lato di una montagna a strapiombo sulla valle. Guardate fuori con circospezione, distruggete la mitragliatrice automatica a destra e poi, scendendo piano piano sui vari cornicioni di roccia, uccidete tutti i soldati sul vostro percorso. Lasciandovi scivolare giù per la superficie del tubo inclinato (grande la guardia che si accorge di voi per i sassolini che gli cadono addosso quando vi sporgete), arriverete al piano sottostante; attenti al nemico che, soprattutto ora, darà il meglio di se per fregarvi!
Recuperate energia grazie alle casse oltre la porta nell'anfratto, raccattate il bazooka (Wow, a funzionamento laser!!! Sparate prima e puntate dopo!), e poi continuate a destra fino a trovarvi davanti un elicottero. Evitate di sprecare munizioni contro l'Apache ma, non appena lo vedrete, fate marcia indietro nascondendovi nuovamente nell'anfratto: se sarete fortunati il pilota, parente del "Barone" Mauro Valentino Bossetti, si schianterà mestissimamente sulla parete del canyon! Passato il pericolo (se serve, fatevelo passare voi abbattendo il citrullo), salite di sopra grazie alla scala a pioli, continuate a salire saltando da una parte all'altra delle piattaforme di roccia e imboccate il tubo.
Almeno non potete dire che il vostro lavoro non vi porta in giro per il mondo! Questa parte non sarà affatto semplice visto che, uscendo all'aperto, vi ritroverete in una zona pullulante di militari. Usate la balestra (l'arma più rapida e meno pericolosa per freddare le teste di cuoio) e cercate di sfruttare le coperture offerte dai canali; attenti alle bombe a mano e, non appena avrete sotto tiro il carroarmato (sì, ci sarà anche un carroarmato), fatelo saltare con qualche colpo di bazooka alla torretta oppure un paio di scariche dell'arma nucleare. Aperta la serranda con l'apposito pulsante, affrontate il secondo carro senza distruggere le casse (il metodo è quello di prima), poi, dopo aver visitato la zona oltre la breccia nel muro e aver ottenuto qualche munizione, avvicinatevi all'ennesima serranda...
Davanti ai vostri occhi uno spettacolo mai visto: proprio dinanzi all'entrata di un magazzino governativo, arriverà un'astronave aliena che sgancerà un mostro e poi se ne andrà inseguita da un f-16! A quanto pare gli omini verdi dello spazio hanno deciso di venire fin qui ad attaccarci! Hahaha, tanto noi abbiamo Goldrake, Mazinga e pure il Getta Robot!
Eliminato lo sgorbio, passate senza timore nel campo minato a destra (non era ancora stato allestito!), scendete la scala e, dribblando o distruggendo gli esplosivi da parete, vi beccherete una guardia in fin di vita in mezzo a uno spiazzo. NON soccorretela, fate invece fuori il cecchino appostato in alto a destra! Attenzione da ora in avanti: la zona è piena di 'sti tipi dal grilletto facile!
Usando un paio di bombe a mano, liberatevi la strada dalle mine dell'omonima zona (ci sarà il solito cartello e questa volta pure gli esplosivi!), freddate l'ennesimo killer imboscato e passate sotto al filo spinato; nell'area con i tralicci percorsi dalla corrente (vedi foto), fate saltare i bidoni in modo da disintegrare i generatori, poi, sfruttando le impalcature, salite sul tetto. L'area che dovrete raggiungere sarà proprio di fronte all'ultimo cecchino che avete ucciso: una sezione di tetto crollato...
Avete presente la scena in cui Wile E. Coyote finisce in una zona buia e, accendendo un cerino scopre di essere in un magazzino di dinamite? Ok, vi è appena successo lo stesso! Un dottore vi spiegherà che i militari hanno appena minato l'intera area di stoccaggio dei loro missili balistici, se solo tenterete di sparare ad una mine l'intero Nevada saluterà all'istante!
Uscite dalla porticina fino nel corridoio, spostate la cassa fin sotto al raggio (non NEL raggio!) e balzateci sopra (salto e subito il tasto per abbassarsi) per poi saltare l'esplosivo. Continuate sul corrimano delle scale e poi nella porticina a sinistra senza spaccare nessuna cassa. Attenti perché semmai lo faceste non riuscireste più a raggiungere la finestra e allora rimarrebbe solo il corridoio! Beh, facciamo finta che abbiate fatto tutto nella maniera corretta, superando la finestra col solito salto acquattato, vedrete l'orribile spettacolo: la sala di contenimento delle testate zeppa di mine e... PARASSITI A PIEDE LIBERO!!! Usando la pistola, fateli fuori prima che tentino di saltarvi addosso, poi date un occhiata alla camera: nel centro ci sarà un elevatore, si dà però il caso che sia anch'esso zeppo di bombe. Scegliendovi la strada che ritenete più consona (dovrete saltare almeno una mina!), dirigetevi al secondo ascensore (è direttamente davanti all'entrata del primo), distruggete la cassa di legno, salite le scale nell'angolo e, freddando l'ennesimo insetto, saltate il laser premendo poi il bottone... Se avete distrutto la cassa, vivrete abbastanza a lungo per salire sulla piattaforma e tentare di balzare oltre i raggi del primo ascensore, altrimenti la solita luce bianca vi avvertirà del cancellamento di uno stato degli USA.
La stanza seguente sarà un altro magazzino. Con la spranga, spaccate le casse in cerca di munizioni e medikit (non toccate quelle esplosive!), salvate la vita alla guardia e, grazie al nuovo aggeggio letale (quell'affare che gli alieni più grossi usano per sparare gli strani insetti traccianti... si ricarica col tempo), dirigendovi all'esterno cercate di non cadere sotto al fuoco della mitragliatrice nel camion.
Il prossimo lavoro vedete di farlo da soli, non portate, cioè, l'uomo in blu sul campo di battaglia: più avanti vi potrebbe servire vivo e qui è troppo pericoloso! Magari portatelo avanti a mano a mano che liberate le zone...
L'ennesima nave aliena inizierà a sganciare il suo allegro equipaggio.
Voi, senza affrontarli, salite il piano inclinato di destra e continuate fino in fondo. Vedrete la fenomenale scena di un bombardamento di un F-16 che eliminerà tutta la famigliola; peccato che al secondo passaggio farà saltare in aria anche i magazzini dei missili...
Voltate nel vicolo freddando il cecchino ad una delle finestre (la prima a sinistra), entrate nella camera e, dopo un paio di scontri a fuoco, salite la scala per il piano superiore. Se sarete fortunati, l'unico sopravvissuto qui sarà un guardiano a cui dovrete far aprire il vicino magazzino ("Storage"); semmai l'ometto non ci dovesse essere, ecco che entrerà in gioco il poliziotto a cui precedentemente avete salvato la vita... andate a chiamarlo! Nella locazione così dischiusa, fate man bassa di tutto e poi tornate nella camera con le reti dei letti. Uscendo dalla finestra, seguite il cornicione verso destra, saltate sugli enormi mobili e da qui alla scaletta rossa.
Una volta sul tetto del palazzo, vedrete subito che gran parte del soffitto è crollato. Camminando sugli spessori dei muri rimasti tentate di saltare su quella piattaforma in basso a destra: una sezione di pavimento del primo piano ancora integra. Procedete cercando di raggiungere il passaggio e poi, una volta nello spiazzo degli elicotteri, correte al riparo nella cabina di destra... Una porta si sfonderà e un gruppo di alieni inizierà a farsi avanti; contemporaneamente ecco i vostri angeli custodi: un elicottero dei marine che scaricherà un paio di soldati.
Senza perdere tempo, fiondatevi oltre il portone aperto dai mostri e, come saette, non appena vedrete delle casse verdi a destra, arrampicatevi il più in fretta possibile (usate il salto acquattato, come al solito). In cima vi sarà un balconcino su cui spiccherà un pezzo di artiglieria pesante; sfruttatelo per difendere la posizione e poi devastate,

Sfruttando i tralicci non sarà difficile raggiungere il tetto, fate prima scoppiare i generatori, però!

"Fino a quando i nemici si uccidono tra di loro lascia fare!", questa è una regola che vige sin da Doom e chi sono io per violarla? Ora via però, non c'è tempo da perdere!

NEXT

grazie ad esso, il portale gigante dell'eliporto che si intravede a sinistra. Tornando sul posto e imboccandolo (usate un cucchiaio grande, mi raccomando), eccovi alla sezione seguente.
Non gettate via munizioni per far fuori gli alieni sparafulmini, usate invece la mitragliatrice fissa e solo dopo andate a visitare la zona (beh, se fosse troppo difficile allora vi sarebbe sempre l'angolo da cui provenite come copertura!). Prendendo una bella rincorsa, andate in direzione del cratere di carne e, all'ultimo momento, spiccate un balzo verso l'alto così d'arrivare al piano rialzato. Sganciate qualche bomba per sistemare i soldati di sotto, scendete a vostra volta ed entrate nel condotto di ventilazione. Uccisi tre o quattro parassiti esplosivi (ripiegate!), vedrete una delle scene più spettacolari del gioco: spaccando una grata, quelli di sotto vi sentiranno, inizieranno a bucherellare il condotto in cui vi trovate a suon di mitra e voi finirete in una sorta di garage per meccanici. Fate fuoco senza pietà e poi cercate di uscire dalla porta; sfortunatamente qualcuno la farà saltare e con essa verrà giù parte della tettoia esterna che vi bloccherà il passaggio...
Schiacciate il pulsante per il controllo degli elevatori idraulici (gli affari per alzare e abbassare la macchina), salite sulla piattaforma senza veicolo e saltate attraverso la breccia nel muro. Ci vuole più di un crollo per fermarvi!
Usufruite del cannone per liberare il corridoio e freddare ogni minaccia aliena; continuate lungo la passerella incuranti di quello che accade sotto e, dopo un bel saltino oltre il pavimento crollato, eccovi ad un appartamento che dà su una porzione di strada teatro di guerra. Non fate distinzione tra alieni e umani: sforacchiate tutti quanti, scendete di sotto (la cassa in legno rallenterà la caduta... ammesso che l'abbiate risparmiata!) e poi usate il "trampolino alieno" per raggiungere il tetto della casa.
Spaccando la grata, buttatevi nell'acqua, iniziate a procedere nel condotto ma... colpo di scena: al termine del tubo apparirà un soldato che, gettandovi una bomba, vi chiuderà dentro. Indietreggiate il più velocemente possibile e immergetevi nell'acqua prima che l'esplosione rovini il lavoro del vostro parrucchiere. Tornate indietro, sistemate il simpaticone (consiglio la balestra) e via nel locale caldaia.
Mentre di sotto alcuni marine faranno a fette i soliti parassiti, dal ballatoio tentate di arrivare fino alla valvola per l'apertura del tubo, entrate in quest'ultimo il prima possibile (al piano di sotto ci sarà un medikit a muro, se serve scendete pure), eliminate i due imbecilli dall'altro lato della conduttura e, sfruttando la guardia, fatele aprire la strada facendogli inserire i codici ai due terminali: il primo è subito lì, l'altro è all'aperto e più precisamente al termine della strada, accanto alla serranda con la sbarra bianca e rossa. Inutile dire che dovrete proteggere l'uomo fino a lì!
Nel parcheggio sotterraneo l'ennesima sorpresina: un Alien Lord che, spostando macchine a tutto spiano, inizierà a inseguirvi. Non vi voltate ma cercate semplicemente di lasciarvelo dietro; non appena rivedrete la luce del sole, saltate sul trampolino per superare il muro e, camminando sul tubo del silo pieno d'acqua, salite fino ai controlli per l'attacco dei bombardieri. Semmai mancaste il silo, un altro modo per raggiungere i controlli, sarebbe l'utilizzo di un altro trampolino...
Davanti a voi, un terminale per il controllo dell'artiglieria e il cadavere di quel Cooper che il tizio alla radio continua a chiamare. Muovendo la leva a sinistra sposterete l'asse verticale sul display mentre con l'altra l'orizzontale; il pulsante servirà per confermare la posizione in cui andrà eseguito l'attacco.
Se l'alieno vi avrà seguiti, allora la prima cosa da fare sarà spostare la croce sulla rappresentazione del cancello in basso a sinistra per poi premere il pulsante rosso, altrimenti basterà mirare alle zone che ho segnato nella foto apposita: quella in alto a sinistra così d'aprirvi un varco nei cancelli della nuova sezione; il muro poco più a destra così da demolirlo e poi il traliccio di metallo così da poter superare il fossato (sarà anche possibile saltarlo, comunque). Semmai il mostro dovesse essere ancora vivo, lasciatelo fare e datevela semplicemente a gambe per i corridoi dell'area LAMBDA... Sì, siete arrivati!

Seguendo il cornicione non ci vorrà molto a raggiungere la scaletta... Hey, ma chi ha scritto quella cosa sparando al muro? Fbs? Eeeh questi vandali!

Questa strada è quello che ho definito il "teatro di guerra", a quanto pare c'è già nell'aria Team Fortress 2!

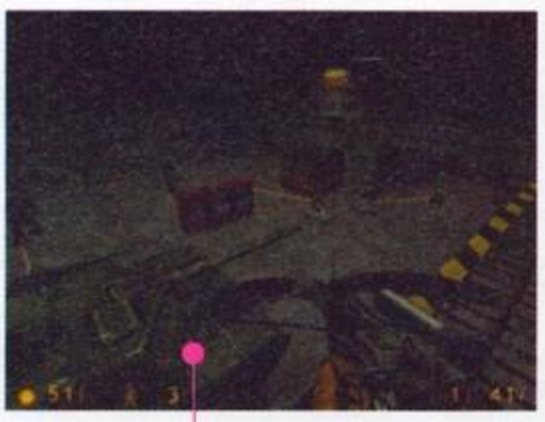
I controlli per l'attacco dei bombardieri saranno la chiave per terminare il livello... Ecco le tre posizioni a cui mirare, siate precisi però!

Grandioso! Semplicemente geniale. Quello è l'ascensore da raggiungere, peccato che sia minato come il resto della camera...

12:- "DIMENTICATEVI DI FREEMAN"

Un titolo pieno di significato: gli alieni si sono infiltrati troppo nell'installazione governativa e perciò anche i marine hanno deciso di lasciare tutti i sopravvissuti al proprio destino. Soldati, ricercatori, guardie ed "eroi per caso" compresi!
Non appena arriverete al termine del corridoio, dal soffitto inizieranno a staccarsi dei pezzi d'intonaco seguiti da veri e propri blocchi di cemento. Non attendete di essere schiacciati come formiche, scendete in direzione della serranda col simbolo "Lambda" e da qui saltate sul primo pezzo di soffitto che è caduto. Abbassandovi, imboccate il corridoio dietro di esso e nella stanza seguente ascoltate il messaggio: siete soli ora... Perché, prima no?
Sulla parete di fronte a voi vi saranno i controlli di un mitragliatore automatico, mentre all'esterno della camera, dietro ad alcune casse, una guardia in attesa. Decidete voi come portare avanti l'azione, l'importante è che raggiungiate la zona con la seconda serranda "Lambda" (dopo le scale a destra), apriate la botola con l'apposito volano e sopravviviate nel farlo.
Nulla vi vieta di imboccare anche la strada di sinistra, io vi consiglio di farlo solo se non siete a corto di munizioni e avete un po' d'energia che v'avanza: sarà dura e quei baccelli alieni da cui salteranno fuori i parassiti sono una brutta cosa (quando potete, passateci sotto invece di farli saltare)! Certo è che di oggetti ne otterrete parecchi...
Ad ogni modo, dopo qualche litro di sangue alieno versato per la causa, sarete ai piedi della scaletta della botola e, qualche passo più avanti, ecco due canali pieni d'acqua. Spingete la cassa di metallo in uno dei due (scegliete voi in quale fiume, ai fini pratici è uguale) e, una volta che si sarà avvicinata alla grata, saltateci sopra superandola (il salto acquattato, mi raccomando!).
Continuate fino a ritornare all'asciutto, scegliete la branca del "fiume" sopra a cui passa il tubo azzurro e, cercando di stare in apnea zigzagando tra i denti degli ingranaggi giganteschi, dovreste arrivare in vista di un corridoio con alcuni sacchi di sabbia e una mitragliatrice automatica.
Dovendo raggiungere 'sta zona, state attenti al marine nascosto dentro: usate una bomba a mano o un parassita!
In cima alla scaletta due marine e un carro armato con tanto di mitragliatrice, siate prudenti, e dopo aver raggiunto la camera alle spalle del mezzo, non vi fate fregare dalla mitragliatrice nell'angolo a sinistra.
L'ascensore vi porterà in una zona particolarmente radioattiva, la prima cosa da fare sarà perciò cercare delle batterie per mantenere la tuta carica. Ce n'è una accanto al macchinario di contenimento a sinistra e un'altra accanto a un secondo macchinario poco più avanti. Le guardie freddatele sistematicamente con la balestra in modo da non farvi accorgere dalle altre e, nell'atrio zeppo di nemici, lasciate prima che siano i marine a prendersi cura degli omini verdi, poi sfruttate il mitra sul carroarmato e il cannone di quest'ultimo (utile anche per aprirvi un varco nel corridoio successivo) per sistemare i sopravvissuti. Lo so che non è facile!
Ora il corridoio che avrete aperto grazie al carroarmato. Sfruttate le armi più potenti che avete così da togliere di mezzo i tre alieni corazzati e la postazione lanciafulmini, consiglio l'arma nucleare per tutti, magari con qualche spolveratina di balestra o bazooka quando la situazione si farà difficile. Entrando nel garage...

Il baccello è proprio sopra alla botola che voi dovete imboccare. Qualche colpo e l'affare rilascerà i suoi 5 parassiti... Perché non aprire prima la botola così che le bestioline vadano a finire di sotto?



Il carroarmato vi sarà utile per distruggere una porta, e la sua mitragliatrice per gli alieni idrofobi...

13:- IL REATTORE LAMBDA

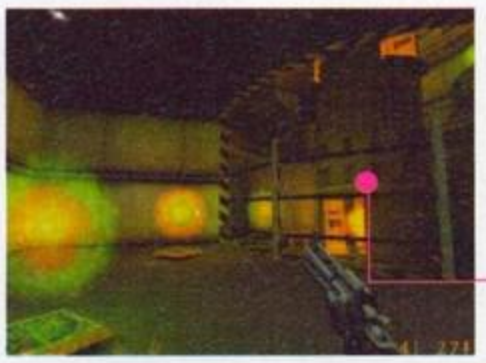
Attivando la piattaforma mobile tramite gli appositi controlli, scendete insieme al camion fino al magazzino, eliminate ogni alieno, distruggete ogni cassa di legno e poi salite la scaletta per rifocillarvi. Oltre la porta, dopo un corridoio, arriverete a una enorme stanza piena di casse in ferro. Per l'ennesima volta armatevi di balestra visto che ci saranno almeno quattro killer con un'intenzione comune: scoprire cosa avete mangiato ieri sera. Questi nemici sono ben più pericolosi degli altri: sono veloci, precisi e agili come scoiattoli (mi veniva "ricci" ma poi ho pensato che questi animaletti fan ben altro!), l'unico modo per fregarli è essere più astuti di loro, soprattutto con granate e mine da muro, non dimenticando che pure i parassiti potrebbero esservi utili come "cani da tartufo"... Ah, e state bassi così da non far rumore!
Il passaggio da imboccare dopo lo scontro è quello pieno di casse di legno, distruggetele tutte e poi, sulle scale, procedete con prudenza visto che vi saranno altri due assassini a piede libero. Passando sulla passerella, quattro le possibili uscite, tutte che condurranno ad un unico ascensore; prima di utilizzarlo siate però sicuri di esservi ricaricati grazie ai dispenser che si trovano ai piedi della scalinata nella stessa zona...
In cima ecco un'altra sfida: un corridoio e l'ennesimo magazzino zeppo di quei bestioni corazzati che già conoscete bene. I barili d'esplosivo vi faranno comodo, anche se come al solito l'unica alleata sicura sarà la velocità.
In cima alla scaletta l'uomo che finalmente potrà chiarirvi in maniera completa, o quasi, la situazione. Cosa diamine sta accadendo alla base, perché sono arrivati i mostri e, soprattutto, chi si cela dietro ai Lambda? Eccovi le risposte: nella Black Mesa si stavano facendo esperimenti sul teletrasporto e il campione che voi avete introdotto nella camera degli elettrodi doveva essere il "combustibile" del primo prototipo. Ora, i pochi sopravvissuti del gruppo Lambda, la cream de la cream dei cervelloni, si trovano in cima all'omonimo reattore di teletrasporto e sarete voi stessi, durante la salita, ad attivarlo così che il loro piano per far tornare gli omini verdi a casa possa essere portato a termine. Per giungere da loro interi però, dovrete prima raffreddare il nucleo dell'affare, altrimenti Boom! Bello, no?
Raccogliete ciò che potete, fatevi aprire la porta a scansione retinica e, ricaricati, salite fino alla camera dei test di fuoco ("Test Firing Chamber"), imboscatevi il Cannone Bluonico, poi iniziate a gironzolare per i corridoi del settore di raffreddamento.
Dopo l'ascensore, lasciate momentaneamente perdere i corridoi "Lambda Coolant System" 01 e 02; girate invece nel corridoio a sinistra e prendete la strada per la stazione di manutenzione ("Maintenance Station"), fate man bassa di ogni cosa e ascoltate le direttive del vecchio: dovrete accendere entrambe le pompe di raffreddamento, solo allora potrete attivare tutto quanto!
Risalite al piano superiore dunque, e prendete la strada per il Coolant System 01: quello coi cartelli azzurri. Il percorso attraverso le diverse stanze sarà costellato da parassiti e alieni di ogni tipo, nulla che qualche caricatore di MP5 non possa mettere a tacere, comunque. Giunti al macchinario azzurro, abbassate l'interruttore poi tornate indietro facendo lo stesso per il Coolant System 02. Lungo la strada il soffitto crollerà, voi aggirate i diversi pezzi di cemento armato e continuate indefessi.
Uccisi i soliti corazzati, salite la scaletta eliminando prima tutti e tre gli alieni appesi al soffitto, saltate il baratro apertosi nella passerella e abbassate anche il secondo interruttore al termine del tutto (per il getto di vapore c'è una valvola a destra dell'entrata!). Tornati all'atrio dell'ascensore, girate per l'accesso al serbatoio ausiliario del reattore ("Aux. Tan. Reactor Access"), proprio accanto alla stazione di manutenzione.
Sfruttate le armi più potenti così da eliminare ogni tipo di minaccia rapidamente, scendete in acqua, seguite in apnea il condotto e azionate i due volani qui presenti. L'acqua inizierà a salire, voi state al pelo e cercate subito di raggiungere le diverse scalette per la cima del reattore, state solo attenti ai fulmini capaci di ridurvi ad un mucchietto di cenere...
Dietro la porta alla sommità del tutto, l'ennesimo corridoio e, al suo termine, un ascensore fuori servizio. Dopo aver preso gli oggetti nello stanzino lì accanto, entrate nell'elevatore, salite la scaletta di emergenza e, arrivati al culmine, saltate in direzione della porta divelta. Nel nuovo corridoio, ecco un altro stanzino, un posto di guardia con un poliziotto che potrebbe esservi utile e una diramazione. Per prima cosa imboccate la branca a sinistra, quella con tutte le casse. Guardando la vetrata a sinistra vedrete ancora una volta l'uomo con la cravatta... Cosa ci fa qui? E' dall'inizio che ve lo trovate fra i piedi e ora è addirittura riuscito a raggiungere la sezione Lambda! Ad ogni modo questo tizio si infilerà in un teletrasporto e scomparirà così come è apparso... Non potendo fare altro, non vi resterà che continuare per la branca di destra...
Uccisi gli alieni che appariranno (prudenza e armi pesanti!), entrate nella seconda porta a sinistra (è l'unica aperta): l'area per le prove sui campi di teletrasporto, scoprirete così come funzionano: gli arancioni sono le piattaforme di partenza mentre i verdi i punti di arrivo. Cercate di tenerlo a mente visto che tra breve vi sarà utile!
Tornate nel corridoio principale, procedete togliendo di mezzo ogni possibile minaccia e accedete al livello B del nucleo ("Core Level B"). Se proprio vi servono munizioni o medikit, magari prima scendete la scaletta per il piano sottostante dove, dopo aver superato alcune casse, dovreste poter raggiungere qualche gadget.
Signori ecco il Reattore Lambda: il più potente generatore d'energia che esista sulla Terra, l'unico in grado di erogare abbastanza potenza da permettere il teletrasporto di materia! Ok, ma come arrivare alla cima dell'affare: il livello A? Semplice: sfruttando i campi arancioni! Entrate nel primo solo quando, sotto a quello verde situato oltre il parapetto, vi sarà una piattaforma rotante, da qui fate caso a come sono disposti i teletrasporti all'interno della colonna: normalmente ce ne sono tre per ogni piano, sullo stipite del passaggio sarà segnato il luogo in cui andrete a finire se l'imboccherete... Quelli che dovrete prendere saranno segnati qui sotto in maiuscolo, anche se nulla v'impedisce di visitare gli altri posti, soprattutto se avete poche munizioni o energia. Eccovi la lista completa:
Port 01: area in cui avevate visto l'uomo con la cravatta. Ci sono delle bombe a mano da prendere.
Port 02: SALITA AL PIANO SUPERIORE (Port 04-05-06).
Port 03: magazzino con diversi oggetti da prendere.
Port 04: SALITA AL PIANO SUPERIORE (Port 07-08-09).
Port 05: una camera con diversi scienziati, qualche munizione, medikit e cariche per la tuta.
Port 06: caduta libera in un pozzo di controllo. Da non prendere!
Port 07: NUCLEO -LIVELLO C.
Port 08: camera di controllo nucleo –livello D. C'è un ricaricatore per la tuta.
Port 09: nucleo -livello C. A causa della statica arriverete qui con meno energia. Non usate 'sto passaggio.
Una cosa importante quando prenderete quelli che conducono ai piani superiori: entrateci solo quando sotto alla zona d'arrivo (la sfera d'energia verde al piano sopra di voi) vi è una piattaforma rotante, altrimenti cadrete di sotto rimettendoci le gambe... Per farcela è buon norma non attendere tempo ma, non appena la piattaforma su cui siete si trova davanti al teletrasporto, entrateci di volata: siccome sono sincronizzate, con un po' di fortuna dovreste beccare quella sopra al volo.
Arrivati al livello C, cercate per prima cosa di darvi un'occhiata in giro tanto per capire come funzionano le cose; tentate di raggiungere le piattaforme mobili al centro e da qui, saltando al momento giusto, andate a premere i due pulsanti nelle zone più esterne della camera (salvate spesso e solo quando sarete al sicuro: è facile cadere nel materiale radioattivo!). Fatto ciò, due passaggi si apriranno al centro della colonna del nucleo, raggiungendo l'unico teletrasporto qui presente verrete sbalzati direttamente in cima al reattore Lambda!
Salite le diverse scale, eccovi nella sezione logistica, la cui porta vi verrà aperta da uno scienziato all'interno. Quest'uomo vi spiegherà che qui ha avuto origine tutto: in questa zona hanno raccolto le prime creature delle dimensioni esterne, per non parlare dei corpi maciullati della prima squadra d'osservazione. Lui pensa che gli alieni siano riusciti ad arrivare qui grazie a "qualcosa" capace di creare per loro delle falle dimensionali, l'unico modo per fermare il loro continuo passaggio dalle Zone Esterne a noi è distruggere questo "qualcosa".
Armatevi di tutto punto, ricaricate tutte le armi e accettate il Modulo da Ipersalto che vi verrà donato: per usarlo, come spiegato nel training, dovrete acquattarvi per un decimo di secondo e poi subito saltare... magari fate un po' di pratica prima di entrare nella porta per il varco dimensionale. Ah, come mi è stato indicato da qualcuno (vero Gabriele), è possibile che qualche volta la vostra configurazione di tasti abbia qualche conflitto e non vi permetta l'uso dell'Ipersalto. In questo caso vi conviene riconfigurarli diversamente.
Ok, nell'immensa sala, salite la scaletta rossa in modo d'arrivare ad una posizione elevata oppure mettetevi al di sotto della passerella del dottore; attendete che lo scienziato ai controlli abbia iniziato il ciclo d'accensione e, non appena inizieranno ad arrivare alieni volanti, tentate di proteggere l'uomo e voi stessi dai loro attacchi, così che sia resa possibile l'accensione della macchina. La battaglia sarà impari ma, non appena il varco sarà aperto, lasciate stare tutto quanto e tuffatevici dentro come un Tarzan dei tempi andati...
Qualora non ce la faceste a proteggere il cervellone, tutto quanto inizierebbe a crollare e voi diverreste una patatina fritta, con molto ketchup!

"Per mille ninja, Batman!" - "Coraggio Robin, tieni le orecchie aperte e la balestra carica, siamo arrivati fin qui e non saranno certo dei cretini mascherati a fermarci... Hey, ma la tua calzamaglia è bella come quando l'hai comprata, che detersivo usi?"

Questo dottore è quello che v'inizierà a chiarire un po' le idee. Finalmente si scopriranno le vere funzioni della Black Mesa!

Prima stazione di pompaggio col pulsante apposito, c'è bisogno di dire altro? E allora...

Il livello D del Reattore Lambda è un "po' instabile". Occhio a non essere beccati in pieno da uno di quei fulmini!



Entrando nel teletrasporto arancio arriverete in quello verde poco oltre le paratie, prima di entrare badate però che sotto vi sia la piattaforma mobile!

14:- XEN

Hoooo, che bello il mondo degli alieni, e pensare che a molta gente tutta 'sta sezione non piace per nulla!
Dunque, spero vi siate allenati col salto speciale, perché ora lo dovrete usare parecchio. Iniziate a balzare in direzione delle piattaforme flottanti, freddate tutto ciò che tenterà di fermarvi, poi mirate alle piattaforme che girano intorno ai tre giganteschi camini. Dovrete passare dall'una all'altra fino a raggiungere la superficie del pianeta: essenzialmente il tutto è come un grosso panino, ora siete sulla metà superiore, il vostro scopo sarà arrivare alla farcitura! Lasciandovi cadere su quell'isoletta che di tanto in tanto tocca le guglie laterali, non dovreste aver problemi ad arrivare nella parte centrale del luogo (l'hamburger!).
Attenti ai condensatori organici azzurri e ai soliti mostriciattoli sonici; la vostra meta finale sarà una piccola vasca che, oltre a farvi riprendere le forze (stateci dentro un po'), fungerà anche da punto rotta, visto che lì accanto troverete un passaggio da imboccare stando bassi, che vi farà arrivare alla stanza principale.
Saltando e gironzolando, attivate tutte e tre le colonnette poste ai tre vertici della camera; distruggete i rampicanti che impediscono i movimenti ai tre affari luminosi e, non appena questi ultimi si saranno posizionati sulle suddette colonnette, ecco che si accenderà un generatore di campo... Entrate nel teletrasporto ed eccovi dalle parti del capoccia alieno, o almeno così sembrerebbe!

Il teletrasporto è pronto, un piccolo salto e anche voi potrete dire "C'ero anch'io alla fine del mondo!"

Una bella visuale esterna dell'asteroide Big Mac. Da notare i suoi piccoli abitanti e a sinistra la pozza di liquido curativo (se riuscite a vederla non avete bisogno di occhiali!).

15:- L'ANTRO DI GONARCH

La battaglia non sarà affatto facile, anche perché l'arena andrà cambiata di volta in volta.
Quel ragnaccio di Gonarch avrà essenzialmente tre armi: gli artigli, la sostanza acida che sarà in grado di emettere dall'addome e i suoi microfiglioletti. Per prima cosa cercate di fare più male possibile alla creatura mirando alla flaccida pancia che si porta in giro; non appena vedrete che scapperà, lasciatela andare in modo che distrugga i rampicanti e vi permetta di giungere ad un altro posticino.
In questa seconda area, state attenti alle piante tentacolo, lasciatevi cadere attraverso l'apertura al centro della piazza (quella coperta dai soliti rampicanti) mirando a una delle tre passerelle di roccia, poi, una volta qui date un occhiata in giro: sopra di voi ci sarà il pancione molto arrabbiato, intorno a voi parecchi parassiti, mentre al termine delle spelonche laterali una pozza energetica e un trampolino col quale potrete tornare su.
Usando quest'ultimo verrete catapultati in alto, cercate di non ricadere nella piazza ma di arrivare sul cornicione del muretto che divide il pozzo del trampolino da quest'ultima. Da qui per il mostro sarà abbastanza difficile colpirvi, se comunque dovesse tentarci con l'acido, a voi basterà spostarvi lateralmente cercando di non cadere giù. Dopo qualche bomba a mano, qualche razzo o qualche scarica protonica, Gonarch capirà di non potervi far nulla e si dirigerà alla terza locazione disintegrando rampicanti come fossero fuscelli (in effetti a me c'è voluto un po' per farla decidere ad andar via, sappiate solo che non ci sono altri metodi che non siano il colpirla ripetutamente alla pancia).
Fase tre. Le cose qui si complicano non poco: il pavimento è inesistente, visto che è composto da piante; cadendo di sotto finirete proprio nella trappola del vostro nemico che, continuando a gettare giù ragnetti, vi porterà a una fine prematura qualora non foste abbastanza rapidi. Voi non dovrete far altro che colpire la creatura come al solito e, a furia di correre qua e là, la panciona farà crollare il soffitto; qualche altro colpo ed eccola cadere al tappeto priva di vita...
Il suolo a 'sto punto si distruggerà rivelando un teletrasporto e una pozza energetica, rifocillatevi e poi via!

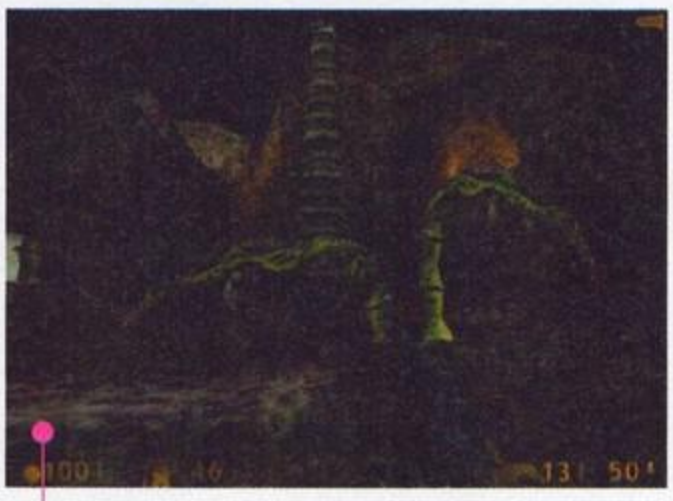
La seconda arena, sul muretto. Non sarà facile far fuggire il ragnaccio, da questa posizione e con qualche bomba a mano le cose potrebbero però volgere a vostro favore!

Ultimo atto, Gonarch è lì sopra, qualche razzo e tra breve verrà giù a salutarvi! Yuppi!

16:- XEN (il ritorno)

La superficie del pianeta sarà così come voi la ricordate, ora però tutto sarà più vivo! Scendete al suolo e cercate una grotta verso un laghetto energetico, da qui, giù attraverso quella botola inizialmente chiusa dalle radici (a destra del lago, poco prima di entrarci). Continuate fino al termine delle caverne e, dopo qualche colpo d'arma da fuoco, eccovi alla base sotterranea di una di quelle altissime guglie esterne.
Distruggete il rampicante che la copre così da farla abbassare a mo' d'ascensore, armatevi con quell'affare alieno che spara gli insetti volanti (l'ultima del gruppo 4) e salite sulla colonnina così d'arrivare così in alto che neanche Messner... Vabbè! Da questa posizione. state bassi per non farvi colpire dagli alieni sulla superficie, e, guardando giù, non vi sarà difficile scorgere il posto che andrà raggiunto: un generatore di statica posto su una isoletta volante. Scendendo di piattaforma in piattaforma, cercate di portarvi abbastanza in basso da poter saltare sulla schiena di una delle navicelle che bombardano di fulmini la superficie del pianeta; lasciatevi portare all'altezza del teletrasporto e poi entrateci... Ennesima grotta e, all'uscita, ennesima piana aliena condita da mostri e piante distruttrici. Grazie alla balestra, fate fuori gli alieni mantenendovi a distanza (1-2 colpi per gli sparafulmini, 2-3 all'altezza del ventre per i corazzati), entrate prima nella grotta di destra così da rifocillarvi, poi in quella di sinistra per proseguire la missione. Non appena l'Alien Lord vi verrà incontro fracassando rocce, iniziate a fuggire portando il tapino nella zona con tutte quelle piante sensibili al rumore, certamente non morirà sotto ai loro colpi, ma almeno potrebbe rimaner bloccato abbastanza a lungo da darvi il tempo di tornare laddove era partito. Prendete i gadget nel tunnel a destra, saltate sulle rocce a sinistra (occhio al burrone) e continuate fino al ponticello di roccia circondato dai tentacoloni verdi del silos; l'obiettivo è superare indenni l'impalcatura, fregare un paio di corazzati con la balestra e raggiungere lo spiazzo con il teletrasporto senza diventare groviera.
Ce l'avete fatta? Bene. Ora la sezione di "confezionamento" di una non ben nota sostanza. Freddate qualche alieno sfruttando le armi che preferite (personalmente balestra e Pyton), salite al piano intermedio grazie

Il laghetto curativo sotto la superficie. A destra ci sarà la botola per le gallerie della guglia.



Il ponticello da superare è proprio sopra alla mia testa, peccato che se tentassi di muovermi i tentacolacci mi farebbero "pat pat" sulla spalla.

Quello in cima è il megateletrasporto verso il capoccia alieno mentre le colonnine laterali sono gli ascensori. Voi dovrete prenderli stando attenti a tutto ciò che scenderà dal soffitto.

all'ascensore, rifocillatevi entrando nella cabina dalla luce blu e, sempre usando l'ascensore, vedete di raggiungere i nastri trasportatori (badate bene: dovrete salire sullo snodo attaccato alla colonna, non sulla piattaforma!); saltate dal primo al secondo e tak, eccovi in un'altra sezione! Levatevi subito dall'acqua prima che una cassa vi faccia venire il mal di testa; visitate il posto imboscando ciò che potete, giungete fino alla seconda cabina curativa per rimettervi in sesto e poi salite sulla piccola piattaforma triangolare della stanza precedente così da passare ai piani superiori.
Uccidete la valanga di lanciafulmini e di alieni volanti badando bene di non distruggere i "barili" in giro: contengono alieni corazzati, quindi niente bombe! La strada sarà abbastanza lineare, anche se in effetti "lineare" non è sinonimo di "facile".
All'altezza della terza cabina di cura, dovrete acquattarvi per passare in alcuni stretti passaggi illuminati da strane fosforescenze rosse simili a lucciole, poi sbucherete in una enorme stanza con tre ascensori a vite e diversi passaggi sui lati (il burrone sotto non lo nomino neanche). Procedete come più vi aggrada, ricaricatevi grazie alla cabina ad una delle estremità dei cornicioni e, quando vi sentite pronti, usate l'ascensore per il primo piano, state però attenti: ogni volta che cambierete piano dall'alto si teletrasporteranno tre o quattro alieni volanti, magari riparatevi dietro a una colonna e sparate loro uscendo al momento giusto! Dall'altra parte dei passaggi illuminati di rosso, vi saranno solo delle munizioni e qualche midikit, in cima al secondo ascensore invece potrete trovare alcune passerelle per un terzo elevatore che condurrà al teletrasporto per la zona finale (è quel campo azzurro roteante): una serie di isolotti sospesi nel vuoto e un mefitico campo d'energia rosso... Se vi state chiedendo dove mai potrà portare... Beh, leggete il prossimo capitolo!

17:- NIHILANTH

Urp, ma che diavolo è 'sta enormità? E io che pensavo di avere già ucciso l'alieno capo!
La prima cosa da fare sarà usare il trampolino per raggiungere la sporgenza su cui è presente la piscina rigeneratrice. Da qui potrete poi fare tutte le mosse successive. Le difese di 'sto ammasso di carne sono tre: il teletrasporto di mostri nella zona, delle scariche al plasma e delle altre teletrasportatrici. Per le ultime due basterà ripararsi dietro alla guglia piena di fori, nel caso però che veniate ugualmente beccati dal raggio teletrasportatore, quello che vi rimarrà da fare sarà "risolvere" la stanza in cui siete stati mandati. Eccole in breve:
Camera 1:- Arrampicarsi fino in cima saltando da una sporgenza all'altra sui lati del pozzo.
Camera 2:- Eliminare tutti gli alieni volanti e poi, saltando su una delle sfere, lasciarsi portare su all'altezza del teletrasporto.
Camera 3:- Freddare tutti gli sparafulmini, raggiungere dapprima la sporgenza con la pozza curativa e poi, sempre grazie ai trampolini, il teletrasporto sul soffitto.
Camera 4:- Uguale al precedente, solo che ora in giro vi sarà un Alien Lord, perciò attenzione!
La camera 4 continuerà a ripetersi fino a quando non ucciderete Nihilanth, quindi vedete di non prenderci troppo gusto nel venire teleportati, le frasi che avete sentito dall'alieno ("Freeman, non siete soli, la verità... non saprete mai la verità. Vi state ingannando, ora morite!") non dovrebbero lasciar dubbi sulle sue intenzioni, no? Urk, quasi dimenticavo: non vi ho ancora spiegato il sistema per farlo fuori! Per prima cosa dovrete distruggere i tre diamanti curativi gialli sulle pareti della grotta, poi colpite il mostro alla testa per parecchie volte (l'arma consigliata è quella nucleare alla massima potenza oppure il Cannone Bluonico), e per la precisione fino a quando tutte le luci che gli gravitano attorno non saranno sparite. Non appena il suo cranio si aprirà emettendo la strana fosforescenza arancio, voi, scendendo ancora al piano terra, sfruttate il trampolino sotto alla sporgenza più alta di tutte (a sinistra di quella sulla quale siete stati fino adesso). Balzate in direzione del nemico e colpitelo al cervello con un'arma da fuoco (io ho usato la Pyton). Se ce la farete lo vedrete letteralmente scaricarsi in un mare di fulmini e passerete alla fase finale del gioco... Non c'è che dire, è stato veramente bello, io naturalmente ora non vi dico nulla, ho voluto solo mettere un'immagine... così, tanto per solleticarvi la fantasia! Sì, l'uomo con la cravatta c'entrerà molto! Aloha, e incrociamo le dita per il vostro futuro impiego!

FBS

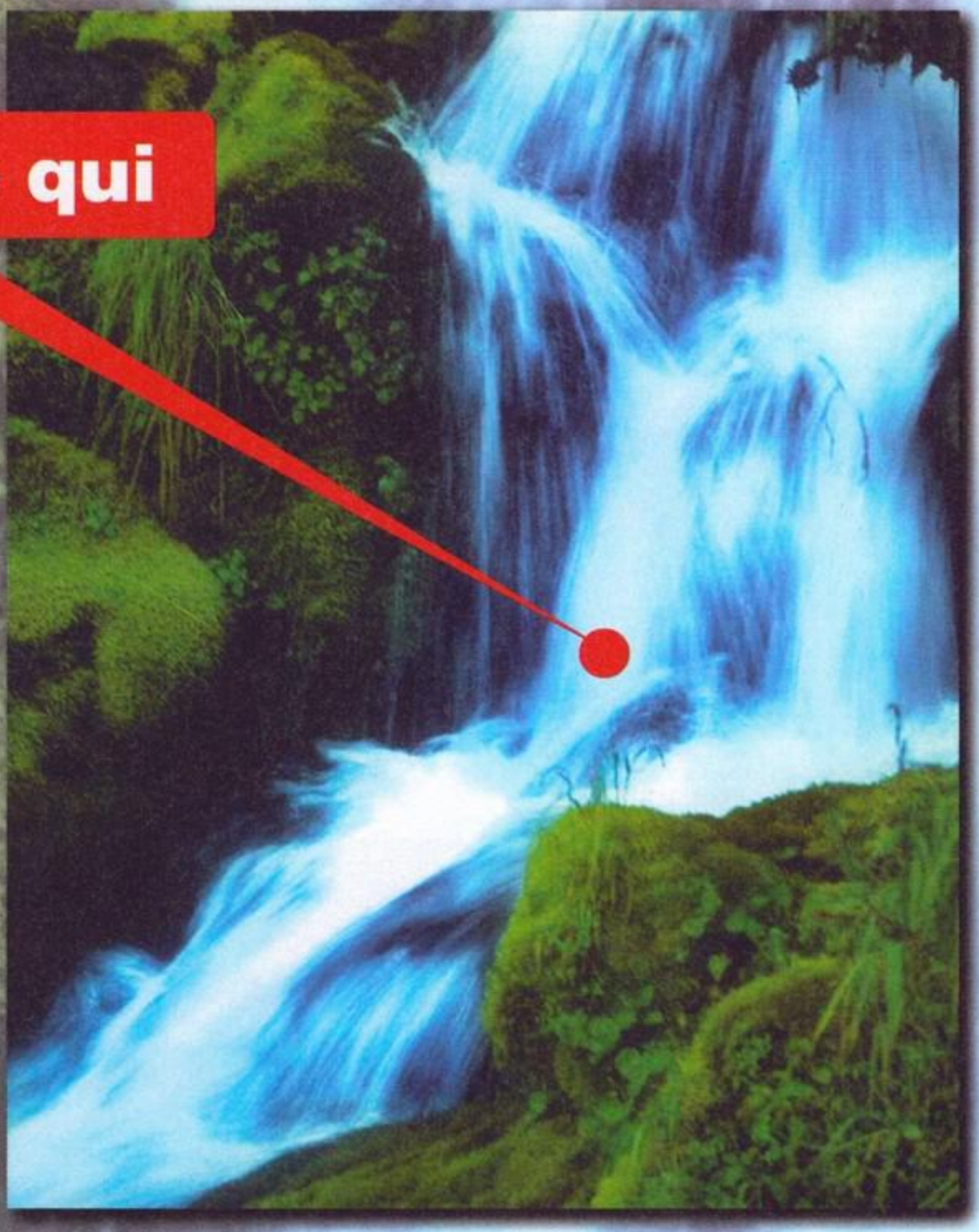
Ah, ecco allora chi era 'sto tizio. Ora posso spegnere il computer, prendermi una camomilla e andare a dormire tranquillo!

Ehilà, salve! Quello è il mostrone, i diamanti da distruggere sono uguali a quello che vedete sulla parete di destra e la guglia lì davanti e la vostra protezione contro i colpi del nemico. Avanti il prossimo!

XENIA
EDIZIONI

D'Amico & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it

Voi siete qui



O perlomeno questa è l'impressione che provate quando vi scoprite nel mezzo di uno schema senza uscita.
Per fortuna c'è chi può aiutarvi

PLAYSTATION FORCE

LA RIVISTA DI NOVITÀ, TRUCCHI E SOLUZIONI TUTTI IMESI IN EDICOLA

DELPI

"Italia-Francia ai rigori? Questa volta l'ultimo lo tiro io!"

Viva FOOTBALL™

Questa volta il protagonista sei tu! Cosa aspetti? Scendi in campo, rigioca le partite più famose e riscrivi la storia del calcio! Chissà quante volte hai sognato di giocare con o contro i più grandi campioni del presente e del passato; e chissà quante altre volte, guardando una partita in televisione, non hai condiviso le scelte degli allenatori... Bene, ora finalmente decidi tutto tu! Puoi scegliere tra 300 stadi, 987 squadre, 1.974 divise e 16.224 giocatori (Ronaldo, Rivera, Maradona, Baggio, Pelé, Platini e tutti gli altri!) e giocare con qualsiasi nazionale dal 1958 al 1998. Inoltre, con Viva Football puoi controllare i giocatori senza palla, la precisione nei passaggi, nei tiri e nei cross è incredibile e i movimenti sono fluidi e realistici... Allora prendi subito il tuo posto: la prima partitissima sta per iniziare!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win 95/98, Processore Pentium™ 133 MHz, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, Minimo 18 Mb liberi su HD, (+ spazio addizionale per salvare il gioco e Installazione DirectX 6.0), Scheda sonora DirectX 6.0 compatibile, Scheda video 1 Mb PCI ad alta risoluzione.

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Virgin INTERactive

LEADER
Qualità Interattiva.

BOVABYTE

Davvero innovativo
questo angolo di

di BOVABYTE

Che introduce
per la prima volta il concetto
di Palese Autointervista!

Che fine ha fatto Windows?
Che fine ha fatto Linux?
Che fine hanno fatto
i Pirati del Ticino?
Questo angolo di BovaByte
darà una risposta a questi
tre inquietanti interrogativi!!!

Dalla Microsoft un sistema operativo tutto nuovo! (o quasi...)
WINUX... E LUCE SIA!

Alcune applicazioni che girano con eXplorer. In questo caso stiamo per masterizzare un CD con xcdroast. Si notino anche le finestre dei terminali che ricordano tantissimo quelle del prompt di MS/DOS. Questa distribuzione potrebbe davvero essere l'ideale per chi proviene da Windows e non ha mai visto altro.

Sullo sfondo vediamo niente meno che... IE5 per Linux!!! Niente sorgenti purtroppo, ma se non altro gli eseguibili binari funzionano. E non sono nemmeno particolarmente pesanti. Tuttavia, l'installazione di Mozilla resta ancora consigliata.

Linux eXplorer beta-1 presenta ancora qualche evidente difetto nella visualizzazione (ad esempio, a volte confonde slash e backslash – reminiscenze DOSiane?), non illumina l'applicazione corrente nella barra in basso (che non si può ancora spostare), non prevede icone nel systray (almeno per ora) e non dispone neppure dei desktop virtuali. Ma è ancora troppo presto per giudicare. Le icone barrate sono quelle su cui non abbiamo il permesso di lettura.

Breve riflessione seria. Ammettiamolo: ci troviamo in un periodo estremamente disordinato per quanto riguarda l'informatica in genere: come non è più così scontato che all'interno del nostro case batta un cuore targato Intel, allo stesso modo non è detto che il bollino "Designed for Windows 9X" debba per forza far bella mostra da qualche parte sul nostro computer... Questo perché, oltre alla scelta "classica" di affidarsi ad un sistema operativo Microsoft, è possibile per lo meno, rimboccandosi le maniche, utilizzare qualcosa di totalmente gratuito e perfettamente funzionante, ovvero Linux. In ogni caso, come abbiamo appena asserito, l'utente deve mettersi di impegno, perché Linux non è così facile da gestire. Così, ecco arrivare dal nulla (anzi, dal quasi nulla) un nuovo sistema operativo tuttofare, vero e proprio compromesso tra la stabilità di Linux e la facilità d'uso di Windows. Stiamo ovviamente parlando di Winux.

Tutto è cominciato con alcune voci, non ancora ufficiali, di una possibile uscita della suite Office per il caro pinguino, notizia che tra l'altro non ha ricevuto né smentite né conferme neppure all'annuale conferenza della "morte blu", in cui si discutono periodicamente le soluzioni migliori per far uscire l'amata schermata su sfondo blu che preannuncia il decesso, irreversibile, del proprio lavoro non salvato. Beh, noi di BovaByte siamo riusciti a scoprire la verità, e tutto grazie ad un laido CD masterizzato uscito, non si sa come, proprio dalla scrivania sbagliata (ringraziamo per l'occasione l'amico tagliagole, nonché venditore di anime, del Pastore).

Ecco a voi un resoconto minimo delle differenze ed innovazioni presenti in questo fantastico Winux:

1) Kernel rimaneggiato e corretto, nonché ottimizzato alla bisogna: il nucleo del sistema operativo, altresì noto con il nome di Kernel, viene rilasciato gratuitamente come sorgente, in modo che chiunque voglia metterci dentro le mani lo possa fare senza problemi. Il Pinguinkernel ottimizzato è invece una variante, a cui hanno lavorato per 10.000 anni uomo tutti, ma proprio tutti, i programmatori di una ben nota software house insieme anche ad amici e conoscenti. Le innovazioni sono così radicali che hanno pensato bene di non rilasciare più i sorgenti, ma solo il prodotto finito. Questo supporta pienamente le schede Plug and Play, ed è in grado di funzionare anche con i vecchi driver di Windows 9X, aumentando vertiginosamente il numero di prodotti hardware compatibili. Nella fase di inizializzazione viene anche lanciato, insieme ad una infinità di altre cose inutili, il programma 'errord', il cui unico scopo è assumere i privilegi di amministratore e uccidere un programma in esecuzione a caso, facendo apparire una finestrella con il classico errore di protezione generale. Questa coraggiosa scelta, suffragata dal team di psicologi che lavora per lo zio Bill, serve sostanzialmente a non disabituare gli utenti ai crash, e a far sentir loro "più umano" il computer. Per non parlare, poi, delle tariffe del supporto tecnico telefonico. Già questa "miglioria" ha portato via parecchi mesi di lavoro, in quanto non è proprio semplice mandare in crisi il kernel originale di Linux. Visto infine che le linee di codice non erano 5.000.000, si è pensato bene di aggiungere del codice a caso tanto per renderlo più corposo e appagante da compilare. In pratica, anche se poteste disporre del sorgente, ci mettereste due anni a compilarlo.

2) Pieno supporto della porta USB, non ancora implementata nel Linux tradizionale: l'universal serial bus ha incominciato a funzionare con la nascita di Windows 98, anche se, questo almeno stando alle nostre esperienze personali, non lo ha mai fatto troppo bene. Sembra proprio che con Winux le cose siano destinate a cambiare, per il meglio si intende. Oltre infatti all'innesto a computer acceso (una delle specifiche dell'USB) sarà infatti possibile inserire il fatidico spinotto piatto anche a computer spento, e questo senza che al prossimo riavvio tutto si inchiodi inesorabilmente (in questo caso si parla appunto di USB 2.0). Ben vengano quindi scanner, modem, fotocamere digitali, gamepad e così via. Ah, ovviamente non saranno necessari driver supplementari: il pinguinkernel è infatti in gradi di "capire" che cosa è attaccato al BUS USB, facendolo funzionare senza problemi.

3) Linux eXplorer: anche se addirittura la Microsoft ha garantito il suo pieno supporto al progetto Winux, convertendo Internet Explorr 5, la gui sarà comunque scorporata. Ora come ora Explorer (anzi, eXplorer come molto fantasiosamente lo hanno chiamato) si rivela essere straordinariamente leggero e veloce nell'esecuzione, supporta numerose caratteristiche quali la compatibilità con le icone e le impostazioni di KDE, fa apparire regolarmente i task nella barra apposita (anche se per il momento non utilizza ancora le icone proprietarie di ogni singola applicazione), e ricorda davvero moltissimo il "feel" di Windows 95, pur mantenendo inalterate le caratteristiche del sistema Linux. Le uniche limitazioni sono rappresentate da qualche imprecisione nella gestione dei font (ma questo dovrebbe risolversi, visto che Microsoft è pur intenzionata a inserire il supporto dei TrueType direttamente nei server X) e nella mancanza di un applet che gestisca i desktop virtuali, ma per fortuna entrambe le cose sono segnate nel file TODO, per cui immaginiamo che verranno risolte al più presto.

4) Server X ottimizzato, in grado di funzionare subito con qualsiasi scheda video, anche quella che non avete mai avuto il coraggio di realizzarvi da soli: uno dei primi problemi in cui incorrono gli utenti Linux tradizionali è il mancato supporto dell'ultima, fiammante ed accelerata scheda video che si sono comprati per i loro giochetti. Ebbene, il server grafico di Winux, utilizzando una nuova tecnologia denominata Buy and Use, permette di utilizzare, senza digitare mai una linea di configurazione, qualsivoglia scheda video: è anche possibile, attraverso il supporto dell'Hot Plug and Play, sostituire la stessa a computer acceso, e senza ovviamente fulminare nulla.

5) Gestione avanzata delle reti: la rete è una cosa importantissima, e attraverso il nuovo protocollo "magnetismo telepatico ultraveloce a temperatura ambiente" (detto anche TLP/IP) due o più computer a portata di onde radio posso dialogare senza nemmeno bisogno della porta infrarossi. Come purtroppo non possiamo dirvelo, ci è stato infatti impedito di consultare le specifiche del protocollo.

6) assistente di Linux. Un cugino dell'assistente di office, ma che rompe molto di più: ultima caratteristica, ma di certo non la meno importante, è l'assistente che è possibile utilizzare per evitare di digitare un solo file di configurazione, vero e proprio castigo per gli utenti Linux più sprovveduti. Una volta aperto detto assistente è sufficiente chiedere, mediante il linguaggio naturale, che cosa si vorrebbe fare (es: "vorrei connettermi con il mio provider.", l'assistente si metterà a provare tutti i numeri di telefono della terra finché non lo avrà trovato, dopodiché proverà casualmente anche tutti i miliardi di combinazioni possibili per ogni file di configurazione. Dopo 10 anni potreste anche avere tutto pronto senza esservi nemmeno sprecati più di tanto, sempre che la fretta non sia un fattore importante. Ad ogni modo, per chi non ha tempo da perdere, ecco arrivare lo smart assistente, una versione enhanced dell'assistente tradizionale che tutto vede e tutto sa.

Un dettaglio del menu avvio.

Le famose interviste alla Vodka di BovaByte

ARRIVANO I BANANA BROTHERS

Da che mondo e mondo noi smanettoni informatici siamo abituati a trovare il simpatico numero di versione che segue il nome di un dato prodotto... Basta ad esempio pensare a Winzip, che ne ha avute addirittura 120, di versioni. Or dunque, in questo caso, più che parlare di software, ci troviamo a discorrere di persone, o di qualcosa di molto vicino alle persone, nella fattispecie di un gruppo musicale. I lettori più fedeli ricorderanno i fantasmagorici "Pirati del Ticino", che erano apparsi più volte su queste pagine nella versione 1.0. Ebbene, in teoria ci troveremmo di fronte alla nuova versione enhanced 2.0, ma, per motivi intrinseci di copyright, i nostri prodi eroi hanno deciso di cambiare addirittura nome, per chiamarsi infine "Banana Brothers" (con sottinteso il numero di versione 1.0). Ma passiamo subito ad intervistarli vah...

Noi Bovas: secondo voi, che importanza hanno i lepidotteri nell'evoluzione dell'umanità?
Amando: chiaramente hanno avuto il loro ruolo fondamentale perché noi uomini, data la nostra conformazione fisica SIAMO dei lepidotteri, perché rimangono dei residui nel nostro organismo che lo provano.
Sabrino: Anche i lepidotteri si ammazzavano di brutto!
Carlotto: Vero, vero! E siccome abbiamo questa attività in comune, è chiaro che deriviamo da loro!

Noi Bovas: I problemi sono cose che fanno pensare?
Mariangelo: effettivamente, ricordo che i problemi erano fonte di pensieri allucinanti, in quanto trovare la soluzione esatta, gli algoritmi necessari, le operazioni da svolgere, tipo somme e moltiplicazioni... era sempre un macello, per cui quando mi trovavo di fronte a un problema, ci pensavo parecchio, però ogni tanto capitava anche che una soluzione la trovassi. E a questo punto mi ammazzavo parecchio!
Sabrino: Affermativo: avere dei problemi oggi è quasi un hobby, io stesso ne ho tanti. Fisso dei punti a destra, a sinistra... io e il mio chitarrista spesso e volentieri parliamo dei nostri problemi, ci scambiamo i nostri problemi, interagiamo con i nostri problemi, diciamo che siamo un tutt'uno coi nostri problemi.

Noi Bovas: secondo voi che importanza hanno le travi nel sostentamento di una casa?
Amando: è chiaro che senza le travi, sarebbe come la vita senza amore, questo lo posso dire forte. Ma... pensando alle travi, volevo chiedere a Mariangelo: "ma tu, ti senti colonna portante alcune volte?"
Mariangelo: beh io mi sento a volte molto dorico, e a volte molto corinzio, però la colonna bene o male c'è sempre ed è sempre portante... Oddio, a volte ci terrei che portasse un po' di più, però non si può pretendere.

Noi Bovas: ok, ma come nascono le vostre canzoni?
Sabrino: nascono così, un po' per caso. Dal testo sviluppiamo una melodia, dalla melodia sviluppiamo un vero e proprio tema, dal tema una sinfonia, e dalla sinfonia al quartetto d'archi il passo è breve.
Susanno: io non ho parole da aggiungere a quello che ha detto il batterista. Però volevo dire che dalle nostre canzoni escono fuori tutti i problemi che abbiamo, le nostre preoccupazioni, la nostra difficoltà ad affrontare la vita.
Mariangelo: noi ci divertiamo a partire dalle situazioni assurde, e pensando alle medesime o a ciò che di assurdo c'è nella realtà, ci ammazziamo. E una volta che ci siamo ammazzati, c'è un grande exploit modello "big bang" ed escono fuori le nostre canzoni.

Noi Bovas: vorremmo chiedere a Mariangelo di spiegare meglio questa affermazione
Mariangelo: beh, io non sono la persona più adatta nonostante la mia decennale esperienza nel campo, tuttavia il recordman dell'ammazzarsi è il nostro chitarrista Amando Banana, il quale ha iniziato da giovane una vera e propria attività...
Amando: Puoi dirlo forte che è un'attività! Io quando avevo quattordici anni e pensavo che la mia casa fosse fatta in mattoni di cemento, non potevo fare altro che ammazzarmi. E quindi mi sono iscritto alla camera di commercio, anche se la mia attività produce molti semi ma pochi frutti. Li piantavo anche per terra. Poi però sono fallito, perché c'era chi si ammazzava molto più di me. Ma quando avevo quattordici anni, e avevo trentotto di febbre, mi ammazzavo anche quindici volte al giorno.
Susanno: diciamo che Amando è un vero killer della febbre

Sabrino: Parlando di cose serie, noi facciamo un genere che varia dal rock pugilistico alla sinfonia orchestrale, passando dal Verecolene (compresse, però).
Carlotto: è vero, noi abbiamo spesso e volentieri sognato di fare del rock pugilistico, in particolare stiamo preparando da mesi la colonna sonora del film "Rocky 10", peccato che Stallone non si sbrighi e sia rimasto tutt'oggi fermo al quinto episodio, e dobbiamo accontentarci del rock demenziale nel frattempo.

Noi Bovas: abbiamo la speranza di sentire tutto questo di persona?
Amando: certamente! Proprio il 17 aprile ci esibiremo all'Auditorium Robecchi di Vigevano (Viale Libertà, ore 21.30 circa NdR), sarà un concerto molto importante per noi in quanto ci esibiremo per la prima volta con la nuova formazione. E noi vogliamo invitare tutti i lettori di questo bel giornale a venirci a sentire, così ci ammazzeremo gioiosamente tutti assieme!
Sabrino: vero, vero... perché il nostro è un repertorio proprio, che vanta gli argomenti più disparati, passando dal rock vero e proprio alla tecnica vera e propria, diciamo che facciamo un genere vero e proprio! Quindi vorremmo invitare tutti i lettori a venire veri e propri.
Susanno: volevo comunque sottolineare che l'importante per noi è che la gente, ascoltandoci, tragga giovamento. Giovamento e soprattutto tanta soddisfazione!

Noi Bovas: c'è qualche cosa di particolare che voi sognate quando siete su quel palco?
Amando: io quando sono su quel palco sogno che nel mondo regni sempre la pace
Sabrino: io spero che nel mondo ci si ammazzi sempre di più, perché siete davvero importanti, voi che vi ammazzate... volevo coniare un nuovo slogan questa sera: "ammazzatevi che il mondo vi ammazzerà"
Mariangelo: io quando sono su quel palco, penso sempre di essere su un palco, in modo che gli altri si ammazzino pensando alla nostra musica, e questo mi fa veramente molto molto piacere.

Noi Bovas: a questo punto vorremmo fare un'ultima domanda...
Amando: ...io invece un appello! Alfonsi.... Bernotti... Catalano... Terazzi... Embristole... Ciazza... Gariola... Llone... Manò... Banana...
Mariangelo, Susanno, Sabrino e Carlotto in coro: PRESENTE!

BANANA BROTHERS – Dati tecnici

Ma chi sono i Banana Brothers? Da dove vengono i Banana Brothers e, soprattutto, dove vanno i Banana Brothers? È possibile reperire una risposta piuttosto eloquente alle prime due domande semplicemente collegandosi al sito web del gruppo, che contiene anche una sintetica – ma esauriente – biografia (con tutte le coordinate necessarie per eventuali contatti).
Riassumendo quest'ultima, appare chiaro che i cinque "fratelli Banana" vantino anni di militanza in diversi gruppi musicali underground, grazie ai quali hanno maturato la necessaria esperienza per "muoversi" tra più generi e "colpire" gli stereotipi di questi ultimi con la graffiante ironia dei loro testi. Carlotto e Sabrino erano le colonne portanti dei "Pirati del Ticino" (un CD all'attivo: "Praticamente Fa Quei", Degrado Production), Mariangelo il cantante dei "Sex@pil", Amando e Susanno hanno poi messo la loro tecnica a disposizione di diversi gruppi in passato, collaborando a volte con nomi molto noti (uno su tutti: Wally Allifranchini). Ma ecco qua le loro brutte facce:

Il cui indirizzo è http://bananabros.cjb.net (dovreste comunque trovarlo anche nei motori di ricerca più famosi, tra cui Virgilio, Yahoo Italia e via discorrendo). Il sito presenta numerose pagine che vanno al di là della musica e offrono "servizi" tutti particolari, ovviamente fuori di testa, come il supporto psicologico e non solo del Professor Miracolo o ancora il mega concorso a premi "Vinci la foto di un pigiama", che immaginiamo vi vedrà partecipare numerosissimi. Inoltre, vengono qui raccolti anche i brani umoristici più belli e le leggende metropolitane più incredibili che circolano in rete. A breve è prevista l'introduzione di brani esemplificativi in formato MP3 o giù di lì. Il webmaster del sito è lo stesso cantante che, comunque, dovrebbe essere un personaggio a voi piuttosto noto... sappiate solo che se volete vendicarvi di un BovaByte che non vi ha fatto ridere, potete sempre picchiare il Paolone direttamente all'auditorium Robecchi di Vigevano la sera del 17 aprile, quando si terrà il concerto di presentazione della nuova formazione. La band è attualmente in cerca di un contratto a livello nazionale.
NB: il bestione al centro del logo altri non è che il CibongoBongo, creatura inventata la sera stessa dell'adozione del nuovo nome, nonché vera e propria "anima del gruppo", nell'interpretazione che Davide Manzi ha dato di essa.

Da sinistra, vediamo Sabrino Banana (batteria), Mariangelo Banana (voce), Amando Banana (chitarre), Susanno Banana (basso) e Carlotto Banana (tastiere), in una posa che possiamo considerare ormai un "classico" del rock (visto che TUTTI i gruppi hanno scattato almeno una foto del genere...). Le canzoni dei Banana contengono testi assurdi e altri che lo sono un po' meno, mentre le musiche prendono ispirazione dai grandi del passato e del presente, italiani e soprattutto stranieri, amalgamando il tutto in uno stile originale "made in Banana Brothers". I cinque hanno poi dato origine a un nuovo movimento culturale che loro amano definire "Banana-pensiero", che ora come ora non ha troppe regole e troppi credo, ma di cui potete avere un esempio tangibile collegandovi al loro sito web:

I TITOLI DEL MESE

Visto che va tanto di moda, anche io, nel mio piccolo e nella mia profonda conoscenza della psiche umana, ho pensato di fare un bel test a misura di lettori di TGM, quindi sulla personalità deviata e sulle conoscenze videoludiche. Proprio perché so con chi ho a che fare, vi dico fin da subito che l'unica risposta giusta per tutte le domande è la "B", dunque buona fortuna e prestate attenzione alle domande (e poi fatevela ridare... l'attenzione).Questo mese, per dover di cronaca, abbiamo un gioco che si attendeva da parecchio tempo, e mi sto chiaramente riferendo a Final Fantasy VIII; ebbene, a quanto pare attendere tanto non è stato tempo sprecato.

Raffo

ALL STAR BASEBALL per Nintendo 64

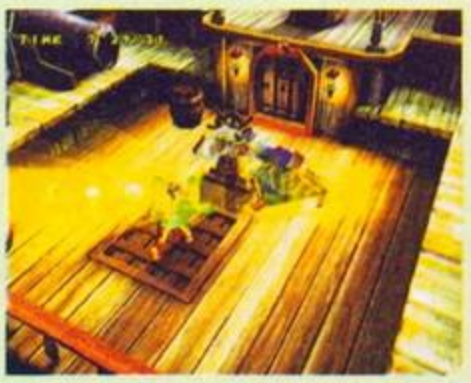
L'acronimo PC vuol dire:
A) Porco Ciuffolo.
B) Personal Computer.
C) Non so, non conosco le nuove parolacce dei giovani.
Questo è un periodo di magra per i giochi consolosi; infatti, per PlayStation ne escono pochissimi e quelli belli si contano sulla mano di un monco; mentre per Nintendo 64 le cose vanno pure peggio, visto che questo mese ne sono usciti due o tre in tutto. Questo All Star Baseball è uno di quei tre, e bisogna ammettere che va a situarsi all'interno di un genere piuttosto poco prolifico in fatto di uscite. Sta di fatto che questo titolo non se la cava affatto male, grazie a una grafica per niente malvagia e a una giocabilità di tutto rispetto. Non è un capolavoro, ma senza dubbio piacerà agli amanti del genere.

PUYO PUYO 4 per Dreamcast

I videogiochi che compro in un anno sono:
A) Cosa sono i videogiochi?
B) Pochi ma buoni.
C) Tutti quelli che riesco a rubare al mio compagno di banco.
Incredibile a dirsi, ma per Dreamcast stanno uscendo una valanga di titoli; certo, non tutti sono belli, ma questo Puyo Puyo 4 ci voleva proprio. I maligni obietteranno che disporre di un 128 bit per poi giocare a un puzzle game sia quanto meno denaro sprecato (effettivamente la grafica è cambiata ben poco dai tempi del Mega Drive); ma io credo che ogni console debba possedere dei titoli che soddisfino ogni tipologia di utente, e scegliere Puyo Puyo per rappresentare la categoria dei puzzle game, mi sembra una scelta indovinata. Il titolo merita, il resto dipende dalla vostra sete di grafica.

POWER STONE per DREAMCAST

Se Lara Croft vi dicesse: "prendimi!", rispondereste:
1) Ti do trenta metri di vantaggio.
2) Prima levati le pistole.
3) Quanto mi dai in cambio?
Gente, preparatevi perché senza dubbio non avete mai visto un picchiaduro più graficamente sbalorditivo di questo. È davvero una gioia per gli occhi ammirare le animazioni dei fondali, la fluidità degli sprite e la qualità degli stage; il gioco, del resto, non delude, grazie a una giocabilità raffinata e a una longevità più che accettabile. I difetti, invece, sono da ricercarsi nello scarso numero di personaggi (undici in tutto) e nella quantità di mosse che possono eseguire (scarsa).



POPULOUS 3 per PlayStation

Il primo picchiaduro della storia è stato:
A) Mi Devi Troppo Scendere Le Mani Di Dosso Fighters.
B) Kung Fu Master.
C) Tekken 3 per Mattel Intellivision.
Esattamente dopo un mese dalla sua comparsa sulla pagine di TGM, ecco che ritorna tra noi Populous 3. Il gioco è lo stesso di quello per PC, certo, graficamente è stato adattato alle potenzialità della piattaforma Sony e gestire i vari menu e operazione non è proprio comodissimo col joypad, comunque il gioco "l'è semper chlli" (trad. è sempre quello). Insomma, come titolo non è affatto male, anzi, sicuramente merita di essere preso in considerazione, a meno che già non possediate la versione per picchio.

SILENT HILL

Resident Evil significa:
A) Hei tu porco levagli le mani di dosso!
B) Male locale.
C) Stato psicologico che implica comportamenti irriverenti e poco cordiali verso persone clinicamente depresse.
È finalmente giusto sugli scaffali il titolo che avrebbe dovuto prendere il posto di Resident Evil 2 nella classifica di miglior gioco splatter per PSX; in realtà il capolavoro Capcom rimane aggrappato alla sua posizione di vetta... come mai? Segreto. Intendiamoci, Silent Hill è senza dubbio un titolo che merita di essere acquistato, del resto è caratterizaato da una storia molto accattivante e da una grafica piuttosto raffinata. Non è il meglio, ma ci va molto vicino.

VIVA FOOTBALL per PlayStation

La Odissey 100 è:

A) Una lavatrice davvero spaziale.
B) La prima console da casa prodotta dalla Magnovox/Philips.
C) Il nome di un noto transessuale libanese che opera in Via Melchiorre Gioia.

Possedete ISSPRO '98? Possedete FIFA '99? Se la risposta è affermativa per entrambe le domande, non avete bisogno di compravi Viva Foofball, se invece avete risposto positivamente a una sola delle due, compratevi il gioco che vi manca e poi potrete fare a meno di Viva Football. Tutto questa patetica pantomima per dirvi che Viva Football non rappresenta nulla di tanto eclatante che giustifichi il suo acquisto al posto dei due titoli calcistici sopraccitati. Se comunque proprio volete comprarvi tutti i giochi che escono sul calcio, Viva Football è uno di quelli: prendetelo in considerazione.

FINAL FANTASY VIII

Quanti bit avrà la nuova console Sony chiamata PlayStation II?
A) Ma la Sony non fa solo toast, pizzette...
B) 128
C) 128 Giardinetta Abarth.

Cosa dire quando ci si trova davanti a un capolavoro? Sinceramente non sono mai stato un grande appassionato del genere, e a questo Final Fantasy VIII probabilmente ci giocherò ben poco; resta il fatto che un gioco come questo va al di là dei gusti personali, anche chi ha sempre e solo giocato a simulatori di guida non potrà rimanere indifferente alla trama perfetta e incredibilmente articolata, agli intermezzi indescrivibili per la loro qualità e ai quattro (!) CD pieni di combattimenti, di segreti e di colpi di scena. Insomma, FFIIIV è uno di quei titoli che bisogna comprare, anche solo per dire: "Quando è uscito, io non sono stato tanto stupido da non prenderlo".

LAST BLADE per PlayStation

Iwatani Toro è:

A) Un famoso matador di origine filippina.
B) Ideatore di Pac-Man.
C) Il figlio segreto della nuora della mia portinaia.

Per tutti gli amanti dei picchiaduro in 2D (effettivamente non so quanti ce ne siano ancora), ecco qui Last Blade, un titoluzzo onesto che potrà tenervi in allenamento in attesa di un capolavoro annunciato come "Marvel VS Capcom - Clash Of Super Heroes" della Capcom. Tornando a Last Blade, i personaggi disponibili sono abbastanza per far passare qualche giorno alle ricerca delle loro mosse speciali e la qualità grafica è più che discreta. Un gioco da prendere in consderazione, insomma.

TSUBASA per PlayStation

Il vostro redattore preferito è:
A) Davide Corrado.
B) Raffaele Sogni.
C) La maga Bagigia.

In teoria questo gioco dovrebbe essere nei negozi già da qualche tempo, ma la recensione è stata fatta questo mese, quindi io, con gran piacere, lo porto alla vostra conoscenza. Dal titolo non si capisce un tubo, ma scommetto che tutti voi avrete capito chi saranno i due protagonisti di questo gioco: Holly e Benji (mi sa che non si scrivono così, comunque pazienza).

A dirla tutta questo prodotto non è granché, anzi, ma io me lo comprerei lo stesso, giusto per avere la soddisfazione di correre in un campo che va in salita o di riuscire a fare il mitico "tiro della tigre".

PSYCHIC FORCE per DREAMCAST

Il vostro detto preferito è:

A) Non c'è più religione, usciamo un'ora prima.
B) Segnati le ossa che mo' te le mischio.
C) Ti offro da bere, o vuoi i soldi direttamente?

Mi pareva strano che per questa console dovessero uscire solo giochi belli, e infatti, tac, ecco che salta fuori questo Psychic Force, conversione di un vecchio gioco per PlayStation. Onestamente graficamente non mi ha per nulla entusiasmato, ma potrebbe andare a gusti, quello che invece di sicuro non va a gusti è la mostruosa difficoltà di questo prodotto, che frustrerà anche il più caparbio dei giocatori. Un prodotto scarsino, in sostanza, che potrebbe inizialmente attrarre per il concept apparentemente originale, ma a ben guardare, anche quello non rappresenta nulla di eclatante.

ECCO COSA SIETE.

Maggioranza di risposte "A".
Avete comprato questa rivista scambiandola per un giornaletto sporcaccione, o siete talmente annoiati dall'ora di italiano che l'avete fregata al vostro intelligentissimo e bellissimo compagno di banco.
Siete brutti e le ragazze vi schifano perché non avete carisma. Tutto però può migliorare comprandovi un PC o una console; in questo modo, infatti, le ragazze continueranno a schifarvi, ma almeno potrete dare la colpa ai videogiochi.

Maggioranza di risposte "B".
Siete quanto di meglio si possa chiedere da una persona: siete preparati, interessanti, benestanti e molto di rado vi mettete le dita nel naso. Guardandovi allo specchio dopo esservi truccati da Leone Marino dite: "Cavolo, somiglio proprio a quel gran figo del Raffo!". Conoscete la storia dei videogiochi come solo un redattore mentecatto di TGM saprebbe fare (quindi come me). Complimenti, continuate così e un giorno anche voi potrete dire: "Io c'ero, tu c'eri, egli c'era, noi ceriamo".

Maggioranza di risposte "C".
Voi siete dei tipi che non ce la fanno. Mi dispiace dirlo, ma è la cruda realtà. Siete brutti, soprattutto dentro, e quando vi si presenta una buona opportunità di lavoro o di baciare per la prima volta sulla guancia una ragazza, voi rovinate tutto con un rutto. Le cose per voi potrebbero migliorare solo se abitaste in mondo abitato esclusivamente da trichechi.

LE RECENSIONI

BRITNEY SPEARS
BABY ONE MORE TIME (EMI)

"Largo ai giovani"; mai come in questo periodo cotanta saggezza popolare ha trovato applicazione nella realtà visto che, per l'ennesima volta, ci troviamo a parlare di una giovanissima cantante: Britney Spears, 17 anni solamente, la nuova regina della classifica USA ed europea. Con il singolo d'esordio, "Baby One More Time", la bionda teen ager ha infatti spopolato riuscendo a lanciare anche l'intero album alla conquista delle vette delle chart mondiali. Risultato: Britney è la prima e più giovane artista a raggiungere simultaneamente questo notevole e ambitissimo traguardo! Di fronte a un fenomeno di tali proporzioni, neppure noi del Music Machine potevamo rimanere indifferenti e siamo quindi partiti all'ascolto dell'Lp, per riuscire a meglio comprendere i motivi di un successo planetario così repentino. Ebbene, in effetti Britney Spears ci propone 12 pezzi ben confezionati e da lei ottimamente interpretati, senza che per questo si tratti però del capolavoro discografico di fine millennio! Oltre al trascinante singolo, si distinguono comunque per freschezza e ritmo "(You Drive Me) Crazy", "Thinkin' Of You", una nuova versione di "The Beat Goes On" (un pezzo proposto troppo di recente per realizzarne già una cover, suvvia!), e il romantico duetto con Don Philip di "I Will Still Love You". Indubbie le doti vocali di Britney, quasi una Mariah Carey in erba, sorprendentemente brava e di una semplicità disarmante: che altro dire, è nata una stella...

Roberta Zampieri

ROXETTE – HAVE A NICE DAY (EMI)

E' raro che un CD susciti l'entusiasmo dell'intera redazione. E' talmente raro che non è successo nemmeno per l'ultimo lavoro del duo svedese, anzi, diciamo che è successo esattamente il contrario. Scherzi a parte, sarà che nessuno del pool di ascoltatori al quale ho sottoposto il CD è mai stato un grande fan dei Roxette (e qui ci voleva il BDM), ma questo "Have a Nice Day" è stato accolto piuttosto freddamente. Onestamente, non si può dire che i due Per e Marie non si siano sforzati: le canzoni (quattordici) cercano di sviscerare tutti i possibili sottogeneri del pop ultraleggero, partendo (ovviamente) dal tipico "pezzo Roxette" ("I Wish I Could Fly", variazione in chiave lenta delle piacevoli melodie alle quali ci ha abituato il gruppo) arrivando alla dance esageratamente elettronica di "Stars". Nessuno dei brani però (con l'eccezione del succitato "Wish I Could Fly" che ci è entrato in testa grazie anche al video zeppo di donnine discinte) sembra possedere quella qualità speciale che serve a imprimerli in memoria, belli o brutti che siano, tant'è che il CD non pare sopravvivere a un ascolto continuato. Tutto sommato non mi sento di liquidare così questo disco e aggiungo la solita postilla "piacerà ai fan dei Roxette", benché non sia una formula universale – questo non sembra essere il "solito disco" della coppia svedese e potrebbe benissimo essere accolto nelle più svariate maniere. Sappiate comunque che non mi ha entusiasmato.

MA

VENGABOYS -THE PARTY ALBUM (Sony)

Come ha detto una volta il RED: "La cosa bella della musica commerciale è che senti le prime note e già sai cantare tutta la canzone!", e in effetti è proprio così, l'immediatezza è la chiave vincente di 'sta musica. Ebbene, i Vengaboys sono riusciti in questo intento: sfornare qualcosa di molto dance, da ballare alle feste da discoteca... Il tipico sound, e anche l'unico forse, che potreste sentire andando in vacanza nella penisola iberica, e a sottolineare il fatto basta il libretto del CD (dateci un'occhiata la prima volta che andate in un negozio di dischi, non ve ne pentirete... beh, si fa per dire!)...Delle 16 (!) tracce, certamente riconoscerete al volo "We Like To Party!" (quella della intercity disco da New York a S.Francisco), "Boom, boom, boom, boom!" (I Want You In My Room...) e "Up & Down", dei veri e propri tormentoni dell'estate scorsa. Come se ciò non bastasse, a rafforzare i ranghi di queste commercial-track che fanno molto "Discoradio", eccone altre del tutto nuove e, almeno qui in Italia, inedite: "We're Going To Ibiza", "Parada de Tettas" (che mi ricorda, per delle strani ragioni, le molteplici vacanze in Spagna). Tra le meno commerciali segnalo "Overwhelm Yourself" (progressive?), "You And Me" e, più in generale, tutta la seconda metà del CD: ben più techno-trance e pertanto benvenuta nel mio stereo. Insomma, se siete tra quelli che apprezzano i ritmi esuberanti, che vanno in discoteca la domenica pomeriggio per ballare (tra le altre cose!) e che non si vergognano a sostenere la musica commerciale, allora questi Vengaboys potrebbero essere davvero i vostri autisti per l'improbabile Vengabus con destinazione Ibiza. Sono molte le compilation che raccolgono i successi di questi ragazzi: a questo punto, se ne dovete prendere una, non vi conviene comprare direttamente il loro album?

FBS

OTTMAR LIEBERT – INNAMORARE - Summer Flamenco (Epic)

Il grande quesito che mi si pone sempre più spesso negli ultimi anni è il seguente: ma se ci interessa tanto il flamenco, perché non provare ad ascoltare quello vero (un universo immenso e affascinante), invece di ricorrere sempre a questi surrogati che vengono furbescamente fatti entrare nel calderone del "nuovo flamenco", che peraltro esiste anche in Spagna, ma è tutta un'altra cosa? Ve lo dice un'italiana che si spacca le dita tutti i giorni su una chitarra flamenca e quindi ritiene di essere degna di un minimo di fede: composto da un tedesco, concepito durante un soggiorno in Toscana, suonato su una chitarra fabbricata da tale Eric Sahlin con corde americane, con musicisti tutti americani... già da questo, mi viene il sospetto che siamo un po' lontani dall'Andalusia per pretendere di chiamarlo flamenco. Cosa più grave, l'ascolto (ancorché ripetuto) non mi incoraggia a cambiare opinione. Qui rischiamo che qualunque cosa venga suonata con una chitarra classica, munita di golpeador (alias battipenna, qui rimasto inutilizzato) sia spacciata per flamenco, compreso il pezzo eseguito a San Remo dall'artista in questione per Leda Battisti, che può al massimo essere qualificabile come rumba catalana. Vi prego di voler fare un esperimento una volta nella vita: ascoltatevi Paco De Lucia, e siate consapevoli che quello, sì, è flamenco! Se non vi piacerà, almeno saprete che cosa avrete rifiutato...

Cristiana

DEEJAY PUNK-ROC - CHICKEN EYE (Sony)

Ritmo vario a tratti hip-hopeggiante, altre volte più funky. Su tutto un'impronta house beat ben marcata che lo farà certamente piacere agli amanti del genere... Deejay Punk-Roc si sta facendo conoscere nel mondo per il suo ultimo video "My Beatbox" che, ormai da due mesi a questa parte, sta andando in onda a ruota continua su ogni rete musicale. Certamente l'avrete visto anche voi: ma sì, quello col tizio che, al posto della testa, ha un enorme radio. Alle sue calcagna la polizia che vuole arrestarlo per i suoi molteplici furti di batterie...Beh, ad ogni modo, questo "Chicken Eye" è il primo lavoro di Deejay Punk-Roc, come lui stesso l'ha definito: "Un calderone in cui trovano posto tutti i ritmi, i riff e i suoni che mi piacciono", una lama a doppio taglio visto che sono poche le persone amanti sia dei ritmi veloci e taglienti, come "I Hate Everybody", "Far Out", e lo stesso "My Beatbox", che dei sound ben più flemmatici modello "Dedicated", "All Your Ladies" (che ha un inizio del tutto identico al recente "Windows Licker" degli Aphex Twin) o "Rockin' It". In definitiva un disco abbastanza caratteristico che però, proprio a causa del fatto che contiene brani non del tutto omogenei tra loro, non riesce a delinearsi come si deve. Personalmente delle 11 tracce ne ho trovate ben poche stimolanti; se però la musica house-funky vi piace, provate ad ascoltarlo, non è detto che non vi capiti il colpo di fulmine com'è accaduto a quelli della Airdog Recordings. Complimenti per il book in puro stile "cucina anni '70"!

FBS

MAO'S BOX

RUSH
DIFFERENT STAGES
(Atlantic)

Un'opera suprema, un masterpiece assoluto della musica, un manifesto del prog che oggigiorno tutti scopiazzano in qualche modo: signori e signore, ecco a voi il più bel disco live di tutti i tempi, un'esperienza sonora firmata dal carisma tutto canadese dei Rush. "Different Stages", prosegue la tradizione dei grandi album dal vivo della band capitanata dall'immenso genio creativo di Geddy Lee, accompagnato come di consueto da uno dei chitarristi più tecnicamente all'avanguardia di tutti i tempi (Alex Lifeson) e dalla macchina da guerra Neil Peart alla batteria. "Different Stages" è un'impresa mastodontica: tre CD per riassumere trent'anni di carriera, con excursus tra i brani che hanno scritto la storia. Difficile, anche per chi li ha sempre ascoltati, trovare il brano migliore, il più meritevole. Ma sicuramente, le 33 canzoni di questo triplo live (uno è un ripescaggio di un concerto tenuto all'Hammersmith Odeon di Londra nel 1978), soddisferanno anche i palati più esigenti. "Tom Sawyer", "Closer To The Heart", "A Farewell to Kings", una incredibile versione di "2112" (il pezzo prog per eccellenza), "Bravado", "Test For Echo", "YYZ", "Bastille Day", "Xanadu", "Cinderella Man", "Cygnus X-1". Capolavori assoluti, mattoni che hanno costruito il muro dell'hard rock e che hanno coniato, a modo loro, il genere progressive.

XTC – APPLE VENUS PART 1
(Rti Music/Cooking Vinyl)

Gli XTC sono sicuramente una delle band più atipiche del panorama musicale inglese degli ultimi vent'anni. Con una carriera che li ha visti nascere un po' a cavallo tra il morente punk e il nascente brit pop (che, comunque, non dimentichiamolo, si rifà alle sonorità imbastardite mutuate da Stones e Beatles). Vent'anni di musica all'insegna dell'anticonformismo più puro che, se da un lato ha penalizzato nel far conoscere la band nel mondo, dall'altro l'ha consacrata a vero e proprio fenomeno di culto. Sonorità assolutamente non classificabili, pezzi orchestrali e melodie tipicamente folkloristiche, con strizzatine d'occhio ai mostri sacri della musica britannica: Sting e i Police, Beatles, Rolling Stones. Dopo sette anni di silenzio dovuti al litigio con la vecchia etichetta, Virgin, gli XTC tornano alla ribalta con un album assolutamente fuori parametro: "Apple Venus Part 1". La parte 1 non è assolutamente casuale, visto che in autunno potremo finalmente mettere le mani anche sul secondo capitolo di questa nuova rinascita del duo inglese dalle sonorità schizoidi, paranoiche, calde, romantiche, aggressive, psichedeliche, classiche. Non esiste mezzo migliore che ascoltare "Apple Venus" per capire di quante cose sia effettivamente pregna la musica degli XTC. Una ventata d'aria fresca, proveniente da un terra che oramai sembra sapere solamente sfornare fenomeni da baraccone, buoni solamente a fare eccitare le ragazzine nel pieno delle loro tempeste ormonali...

MAO

TGM IN DISCOTECA

Tanti titoli questo mese, quindi pochi convenevoli e pronti a decollare con una valanga di novità. Partiamo con il nuovo dei **Supercar** che, dopo averci riportato alla mente un glorioso cartone animato giapponese con "Tonite", ci presentano ora il loro singolo "Computer Love". Alzi la mano chi non vorrebbe avere l'orsetto della nuova campagna pubblicitaria della Levi's... Per adesso accontentiamoci di ascoltare "Flat Beat", brano della colonna sonora dello spot, firmato da **Mr. Oizo**, misterioso team di produttori francesi (voci indiscrete sostengono che ci sia lo zampino dei Daft Punk) e, se siete rapidi, potete anche trovare nei negozi l'edizione speciale a tiratura limitata con il remix di Molella & Phil Jay. Le capacità artistiche di Max Moroldo e Luca Mensi si concretizzano in **Goody feat. Luna**, un progetto discografico che ci regala come primo estratto "Mamma Mia", brano di immediato impatto che ci accompagnerà sicuramente per tutta la primavera. Torna anche **Neja** e stavolta non solo con un nuovissimo singolo (titolo purtroppo ancora top secret) ma anche con il suo primo album "The Game", un ottimo compromesso fra il pop e la dance che consacrerà definitivamente Neja anche nel resto mondo, dove è molto richiesta. I siculi **TI.PI.CAL** tornano con "Music Is My Life" ed è nuovamente un successo a confermare la loro abilità nel creare brani sempre nuovi ma di grandissimo effetto. Dopo "Color Inside" e "Follow Your Heart", questo nuovo pezzo segna infatti una terza svolta nella carriera artistica del gruppo. Sonorità molto più dure caratterizzano "Out Of The Blue", il nuovo singolo di **System F**, che sarà comunque apprezzato anche dagli amanti della musica più facile e melodica. Rimanendo più o meno sulla stessa linea e troviamo **Sequential One** con "Angels", brano remixato e in parte realizzato da ATB (tantissime infatti le affinità musicali con il loro "9 p.m. Till I Come"). Allontanandoci ulteriormente dal genere prettamente commerciale troviamo **Millenium** con "1999, The Last Year..." un ottimo lavoro made in Italy che potrebbe trovare larghissimi consensi anche in paesi come Germania, Belgio e Olanda, dove la musica più "tirata" è di casa. Progetto nuovissimo anche quello di **Willy Nilly** che con il loro singolo d'esordio "I Love The Sunshine" daranno sicuramente la scalata alle classifiche. E' già pronto il nuovo di **Gala**, ma per il momento non sono riuscito a carpire altre informazioni a riguardo. Anche **Alexia** sta lavorando al singolo, che uscirà a Maggio, e al nuovo album che aspettiamo per il periodo estivo e di cui torneremo a parlare più dettagliatamente nei prossimi numeri. In dirittura d'arrivo di segnalo qualche remix italiano come "Gelido" di **Alex Britti**, "Se una regola c'è" di **Nek**, un tris di remix di **Marina Rei** e un'ottima "house version" di "Amore Disperato" dei toscani **Super B**. Se in partenza siamo decollati, adesso possiamo atterrare, pronti comunque per ripartire come sempre il prossimo mese con tante altre novità.

Lorenzo Nutini

SPAZIO ITALIA

PINO DANIELE
COME UN GELATO ALL'EQUATORE (CGD)

Lo scorso 10 marzo si è tenuta presso il Rolling Stone di Milano la presentazione ufficiale alla stampa di questo disco, che ha visto protagonista un Pino Daniele in versione 'unplugged' tutto intento ad accompagnare con la chitarra alcuni stralci delle sue ultime canzoni, intervallati dalle domande rivoltegli dai giornalisti del settore. Ma, vista la banalità intrinseca di queste ultime, credo sia meglio concentrare la nostra attenzione sul disco, che vede Daniele alla ricerca di suoni sempre diversi, più moderni, più esotici, perché no anche più elettronici. Il "mariuolo d'amore", come ama definire se stesso, è sempre vivo e vegeto e non dimentica le origini napoletane, con tutti i tradizionalismi tipici della cosa, ma con gli ultimi dischi e soprattutto con questo si è fatto molto più "internazionale". "Come un gelato al limone" si avvicina moltissimo ai suoni africani, fa un largo uso delle percussioni e ad esse unisce una sapiente programmazione dei computer, che conferiscono all'intero album un sound molto particolare, che molto probabilmente non ci saremmo mai aspettati da un Pino Daniele fino a quattro o cinque anni fa. I dodici brani scorrono via in modo molto piacevole, anche se qua e là si nota qualche caduta di stile, ma sembra piuttosto chiaro che questo lavoro rappresenti l'ennesima tappa di un viaggio molto lungo verso una nuova dimensione musicale a cui l'autore cerca di approdare per poi ripartire immediatamente dopo. Sperimentale ma molto bello.

Paolo Besser

ANNA OXA – SENZA PIETÀ (Sony Music)

Anna Oxa come Madonna? Certo, il paragone mi sembra un po' fuori luogo, tuttavia il gusto per la trasgressione e la voglia di stupire con look sempre diversi accomuna in qualche modo le due cantanti. Così, se il perizoma della Oxa quest'anno ha scatenato le solite patetiche polemiche degli altrettanto soliti bacchettoni dell'ultimo minuto, il CD è l'ennesima conferma, semmai ce ne fosse bisogno, delle qualità artistiche della cantante, qui accompagnata da una squadra di musicisti di tutto rispetto (da Lele Melotti a Phil Palmer, passando per Fio Zanotti e per il mai troppo compianto Paolo "Feiez" Panigada). "Senza pietà" è un album estremamente vario, solare, dai classici suoni pop ma con un'impostazione decisamente moderna, dove la voce di Anna si erge su una musica che ricorda i migliori dischi di altri grandi artisti, italiani e stranieri. "Senza Pietà" è il frutto di quattro lunghi anni di meticoloso lavoro, e si sente: "Camminando Camminando", proposta sia in versione originale sia spagnola in duetto con Chayanne, sarà probabilmente il successo di questa estate, mentre le altre tracce, tutt'altro che ballabili, sono davvero l'ideale per un ascolto domestico ma attento, oppure possono essere delle ottime compagne di viaggio. A voi decidere.

Paolo Besser

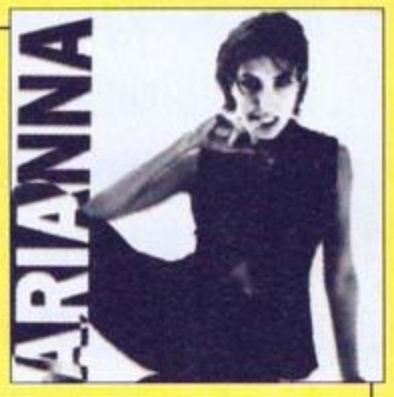
FRANCESCA CHIARA – IL PARCO DEI SOGNI (Sony Music)

E' un bel periodo per la musica italiana, anche se tanti, troppi giornalisti del settore, evidentemente ancora affezionati ai vecchi cliché che permettevano loro di contestare qualsiasi cosa, sono tuttora convinti del contrario. In due mesi mi sono capitate almeno due "nuove proposte" veramente interessanti, entrambe distribuite da Sony Music, e se il mese scorso mi è toccato fare i complimenti agli Zerozen, questo mese è la volta di Francesca Chiara. "Il parco dei sogni" è una favola noir metropolitana, i protagonisti sono gente comune e la storia di fondo è un amore spezzato dalla droga: Sara e Luca, due adolescenti come ce ne possono essere milioni, non potranno vivere il loro sogno perché lui morirà di overdose, in mezzo alla solitudine delle sue paure. Vent'anni più tardi, in un mondo profondamente cambiato dalla guerra ma non tanto distante dalla nostra realtà, la magia di una buona azione permetterà a tre ragazze di rivivere tutta la scena, e di scoprire come in fondo i sogni possano mantenere vive le emozioni che si estinguono. Francesca Chiara costruisce attorno a questo canovaccio un disco volutamente cupo, in cui il suono violento delle chitarre lascia pochi spazi ad aperture più melodiche, e la voce incazzata della cantante ben si appaia con le tematiche dei testi, sempre crudi e schietti nonostante il generoso ricorso alle metafore. Per chi è alla ricerca di qualcosa che sia tutto, fuorché banale. Solo un avvertimento: può piacere o fare irrimediabilmente schifo, non ci sono vie di mezzo. A me è piaciuto da matti.

Paolo Besser

ARIANNA – ARIANNA (RTI Music)

Mettiamola pure così: cantando si possono davvero dire tante cose, si passa tranquillamente dall'impegno sociale all'introspezione psicologica, si può parlare di politica e anche di amore, si può fare innamorare la gente o anche farla ridere dicendo cavolate. Ma ognuna di queste cose necessita bene o male un certo savoir faire, insomma, è necessaria una certa atmosfera. Ciò che divide la canzone d'autore dalla canzoncina commerciale è proprio la capacità di introdurre l'ascoltatore nel brano, facendogli vivere delle emozioni. E Arianna, poverina, proprio non ce la fa: il disco omonimo ricorda troppo la Pausini, il tema dei brani è uno solo (l'amore), e viene vissuto ed espresso con le formule più adolescenziali e banaloidi possibili, contornato da una musica che era già vecchia nei primi anni '80 e che non riesce a dare la minima emozione all'ascoltatore. Dodici brani piatti, in cui le poche fasi ritmate si alternano a lagne che benissimo starebbero in una colonna sonora di qualsiasi film di Disney (e non a caso la nostra Arianna arriva proprio di lì), ma che al di fuori di essa possono piacere a pochi. Un disco facile facile fatto espressamente per vendere: venderà, ma le vere canzoni sono un'altra cosa, e spero sinceramente che un giorno qualcuno creda nelle capacità dell'interprete con maggiore convinzione, affidandole dei pezzi che siano dei veri brani e non delle nenie come queste. Carina, ma decisamente fuori dal tempo, la cover personalizzata di "On My Own". Arianna può cantare di meglio.



Paolo Besser

ELLA – CAMMINO SULLE MANI (WEA)

Energica, aggressiva, passionale ma anche dolce e malinconica: questa è Ella, cantautrice di cui avrete certamente apprezzato il singolo d'esordio "Dillo che mi ami". Bello il singolo e bello anche l'album, che racchiude 10 pezzi nati dalla collaborazione con due grandi della musica italiana: Mogol, sempre pronto a sostenere giovani talenti e Mario Lavezzi, in vena di vivere un'esperienza rock. Il risultato è un CD trascinante, carico di istintività, emozioni e amore: amore deluso, travolgente, rifiutato o vanamente cercato, un viaggio emozionale che la grintosa Ella ci propone con schiettezza e grande bravura. La sua voce graffiante ben si fonde con la chitarra dell'amico Angelo Kapone, strumento che domina incontrastato nella maggior parte dei brani e, anche se a tratti ricorda un po' troppo l'impostazione vocale della Nannini, riesce tuttavia a mantenere una propria precisa identità. Estremamente rappresentativi dello stile di Ella sono pezzi quali "Batte", "Cammino sulle mani" e "Mare Grosso": con queste canzoni è stato amore al primo ascolto, gli altri vanno metabolizzati con più calma. Consigliatissimo.

Roberta Zampieri

VIDEO NOVITA'

FAITH NO MORE
WHO CARES A LOT? (Polygram Video)

Non ho mai particolarmente gradito le proposte musicali di Mike Patton e soci, ma devo ammettere di essere rimasto affascinato da questo video che racchiude le migliori canzoni di dieci anni di successi della band americana. Per la gioia di grandi e piccini, sono contenuti nella raccolta brani (e non scordiamocelo, video!) del calibro di "Surprise! Your Dead", "From Out Of Nowhere", "Easy, Caffeine", "Epic", "Midlife Crisis", "Anne's Song" e via dicendo. Per gli amanti dei Faith No More è indispensabile, gli altri possono sicuramente farne a meno...

MAO

DREAM THEATER – 5 YEARS IN A LIVETIME (Warner Music)

Abbiamo parlato il mese scorso dei Dream Theater e del loro incredibile album live. Ora, per tutti i loro storici sostenitori (e soprattutto per quelli che vogliono verificare con i loro occhi come fanno a suonare a quella maniera e che non hanno mai avuto l'opportunità di vederli dal vivo!), ecco arrivare in videocassetta un vero e proprio patchwork degli ultimi cinque anni della vita dei Dream Theater. Chicche incredibili, come le riprese del concerto "segreto" di Londra nel 1995 (quello con i pezzi dal vivo di "Change Of Season"), quelle del concerto unplugged tenuto solo per il fan club a Rotterdam nel 1998 e un sacco di spezzoni presi dai tour di "Waking Up The World" e "Touring Into Infinity". E in più i video di "Lie", "Silent Man" e "Hollow Years" (chissà perché quelli più commerciali...). Un'apparizione a sorpresa di un cantante che, con i Dream Theater, ha ben poco da spartire (gustatevelo perché è una perla). Due ore di musica assolutamente godibili, compilate dall'infinito Mike Portnoy! Da avere a tutti i costi...

MAO

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

VASCO ROSSI
12/6 Perugia
16/6 Firenze
19/6 Cagliari
23/6 Roma
27/6 Cosenza
30/6 Bologna
3/7 Trieste
6/7 Genova
10/7 Milano

REM
11/7 Bologna – Stadio Dall'Ara
Per informazioni: Milano Concerti (tel. 02/48702726)

(P)ITCH
8/4 Roma – Il Locale
9/4 Napoli – Flakabè
10/4 Giulianova (TE) – Indhastria
16/4 Rimini – Lo Street Club
Per informazioni: EsseMusica (tel. 02/72000417)

PIST.ON
22/4 Milano – Binario Zero

REEF
24/4 Milano – Binario Zero
Per informazioni: Virus Promotion (tel. 0434/29001)

T-STREET BAND
(tribute band che ripropone i successi del Boss Bruce Springsteen)
30/4 Rezzato (BS) – Bengodi
1/5 Ancona – Barfly
4/5 Sacca d'Esine (BS) – Public House
13/5 Torino – Ghilgamesh
144 (cover band femminile rock internazionale)
9/4 Cavriago (RE) – Calamita
16/4 Lu Monferrato (AL) – Mephisto Rock Cafè

HAPPY CHANNEL (cover band)
23/4 Vaprio d'Agogna (NO) – Moonlight
24/4 Chignolo Po (PV) – Cabiria
Per informazioni: Zero In Condotta (tel. 02/533130)

BISCA
9/4 Milano – C.S. Leoncavallo
Milano Fuori Orario:
PUERTORICO/ SIGMA/ TIBET
10/4 Milano – C.S. Leoncavallo

AMNISTIA/ SLANG
17/4 Milano – C.S. Leoncavallo

AVION TRAVEL
7/5 Milano – C.S. Leoncavallo
Per informazioni: Pop (tel. 02/34537096) oppure C.S. Leoncavallo (tel.02/6705185)

E inoltre...
MAX GAZZE'
8/4 Castelmella (BS) – Fandango
9/4 Cortemaggiore (PC) – Fillmore
10/4 Rolo (RE) – Spazio Aperto
16/4 Roma – Palacisalfa
19/4 Milano – Rolling Stone

MARINA REI
8/4 Modena – Vox
9/4 Forlì – Naima
10/4 Francavilla (CH) – Divina
11/4 Andria – Palasport
12/4 Catanzaro – Palacorvo
13/4 Cosenza – Teatro Garden
20/4 Napoli – Teatro Augusteo
23/4 Cortemaggiore (PC) Fillmore

Mentre il cinema italiano è infervorato dal successo di Benigni, un altro film nostrano è giunto nelle sale cinematografiche; di ben altri intenti e umori, La Fame e la Sete ripropone Antonio Albanese sul grande schermo, dopo lo scarso successo di Uomo d'Acqua Dolce. Questa volta, però, con un film più adatto alla sua personalità e alla sua esperienza, e con ben altri risultati.

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

I RUGRATS

Protagonisti di una serie televisiva a cartoni animati – famosa all'estero e praticamente sconosciuta in Italia (tanto per cambiare) – i Rugrats hanno spiccato il grande salto e sono approdati sul grande schermo con l'omonimo film. La pellicola arriverà nelle sale italiane ad aprile, ma chi sono esattamente i Rugrats? Prima di spendere i soldi del biglietto, forse sarebbe utile informarsi un po', quindi cominciamo dell'inizio.
I Rugrats sono un gruppo di bambini che vanno dai 15 mesi ai 3 anni, che in presenza degli adulti si comportano come bimbi della loro età, mentre quando riescono a eludere la sorveglianza dei grandi – e questo accade spesso – cercano di scoprire cosa avviene esattamente intorno a loro, naturalmente creando non poca confusione. Insomma, sono dei veri e propri eroi in miniatura, che ci mostrano, con dirompente comicità, come sia difficile per un bambino intraprendere il viaggio alla scoperta del mondo.
Vediamo in particolare le caratteristiche di queste piccole star.
Timmy Pickles ha un anno, ed è il leader della scatenata banda. Coraggioso e leale, suole affermare che "un bambino deve fare ciò che i bimbi devono fare", quindi, per rimanere in linea con questa massima, ogni volta che i genitori – Stu e Didi – sono distratti, conduce il gruppo di disperati alla ricerca dei misteri della vita. Vi siete mai chiesti che fine farà mai la luce quando il frigorifero si chiude? Be', loro sì!
Avere due anni può rendere nevrotico chiunque; ecco perché Chuckie Finster, simpatico elemento del gruppo, è sicuramente il più angosciato di tutti. Timido e terrorizzato dal mondo, vede mostri ovunque e alle geniali idee di Timmy risponde sempre: "Secondo me non è una buona idea!".
Angelica è la cugina di Tommy, ed è anche la più grande di tutti. Con ben tre anni alle spalle, si diverte a terrorizzare chiunque le si avvicini, e grida in continuazione. Una vera e propria isterica, insomma, ma si sa... gli anni non risparmiano nessuno!
Il cane di casa Pickles è Spike, che come tutti i cuccioli segue con amicizia e devozione il piccolo Tommy – quando questo si butta a capofitto nei più incredibili progetti – e spesso tira fuori dai guai la banda di pesti. Spike ha solo un difetto: non riesce a fare a meno di pensare al cibo.
Phil e Lil sono due gemelli di quindici mesi, che vivono nella casa a fianco a quella dei Pickles. Entrambi sono specializzati nell'arte delle torte di fango con una predilezione per gli insetti e qualunque altra cosa strana, purché possa essere dimenticata sotto letti e divani e, possibilmente, faccia ribrezzo agli adulti.
Per ultimo, Reptar, la mega-lucertola, vera e propria star della banda. Osannato e ammirato da tutto il gruppo, Reptar è spesso la causa scatenante di molte avventure.
Come avrete capito da questa veloce carrellata, i personaggi sono veramente divertenti e sicuramente il film non deluderà le aspettative dei pochi che hanno avuto la fortuna di apprezzare il catone animato. Pur restando un film per bambini, grazie alla situazioni comiche in cui si ritrovano spesso i nostri giovani amici, anche gli adulti possono trovarlo divertente.

LA FAME E LA SETE

Due anni dopo il successo ottenuto con Uomo d'Acqua Dolce, Antonio Albanese torna dietro la macchina da presa per realizzare il proprio secondo film, La fame e la Sete. Diversamente dalla pellicola precedente – interamente girata a Milano – questa si svolge tra un paesino della Sicilia, luogo di origine dei genitori di Albanese, e il nord, dove è nato l'attore, in un intreccio di sceneggiature che hanno come protagonisti i tre personaggi più divertenti creati dall'attore per i propri spettacoli teatrali. Nella parte dei tre gemelli, tutti naturalmente interpretati dal comico, troviamo Alex Drastico, Ivo Perego (Salvatore, all'anagrafe) e Pacifico (una figura surreale dimenticata da tutti, madre compresa, e che per una nota di ironia abita in via dei Dimenticati).
La scena si apre nel paesino siciliano di Petralia Soprana, dove, in occasione del funerale del padre, Alex – un disoccupato, che preferisce essere considerato un libero professionista – vincendo un rancore che perdura da anni, decide di chiamare il fratello Salvatore per metterlo al corrente della disgrazia.
Salvatore – emigrato al nord in tenera età è diventato un industriale spietato che, per meglio adattarsi alle esigenze del mercato, ha deciso di cambiare il proprio nome in Ivo Perego e parlare con uno spiccato accento nordico – alla notizia della morte del genitore, propone immediatamente di fare i funerali al nord, perché a causa di un importante contratto con una società inglese non avrebbe potuto altrimenti partecipare alla funzione. Solo quando il fratello Alex, infuriato, minaccia di andarlo a trovare per rivelare a tutti che Ivo Perego è in realtà il sicilianissimo Salvatore, quest'ultimo cede al ricatto e decide di raggiungere i familiari in Sicilia.
A questo punto, a grande sorpresa, appare sulla scena un terzo fratello, Pacifico. Figura schiva, che predilige la comunicazione gestuale a quella verbale, Pacifico è venuto a sapere della morte del padre per caso, tramite un telegramma anonimo, e a dispetto della moglie e dei suoceri decide di raggiunge la famiglia in lutto, soprattutto per rivedere Margherita, di cui è perdutamente innamorato da anni.
Divertente e cinica allo stesso tempo, La Fame e la Sete è una pellicola che merita di essere vista, anche da chi non è riuscito ad apprezzare fino in fondo la comicità di Albanese sul piccolo schermo o negli spettacoli teatrali.

L'INTERVISTA AD ANTONIO ALBANESE

Domanda: Come è stato lavorare con Cerami (co-sceneggiatore della pellicola, ndR)?
Risposta: È stato molto faticoso. Ci siamo chiusi per settimane a scrivere e, mentre mettevamo giù le battute, io interpretavo i personaggi per vedere se dovevamo cambiare qualcosa. La collaborazione è andata bene, ma è stato duro.
D: Perché avete scelto di girare il film tra nord e sud?
R: La Fame e la Sete è un film che cerca l'equilibrio. Nella nostra società l'equilibrio è andato perduto, e noi abbiamo tentato di ritrovarlo. La gente è diventata disumana, io viaggio e vedo un'Italia esasperata, piena di conflitti, l'equilibrio non esiste più.
D: Lei crede che i problemi tra nord e sud possano risolversi in futuro?
R: So che è un'utopia , ma io credo di sì. È molto difficile, ma possiamo sempre provarci!
D: Il titolo del film ha qualche significato particolare?
R: Il titolo è un vecchio detto contadino siciliano, che enuncia quali sono le due cose che nella vita bisogna sempre evitare: fame e sete.
D: Come si rapporta con la figura di Pacifico?
R: Io amo profondamente la comunicazione gestuale. Il desiderio di mostrare cose reali utilizzando situazioni surreali è sempre stato un desiderio molto forte, e Pacifico mi ha dato la possibilità di esprimere tutto questo. In fondo essere surreali non è altro che un modo diverso per comunicare.
D: Questo discorso vale anche per la politica?
R: Sì, credo di sì.
D: Perché ha deciso di fare un film con attori poco famosi?
R: Se lavori con attori famosi tutti ti criticano perché sembra che tu abbia voluto, in qualche modo, farti aiutare; se al contrario fai un film con attori poco famosi, ti dicono, ecco, vuoi fare tutto tu! Io ho voluto fare ridere alla mia maniera, volevo fare un film come lo volevo io, e l'ho fatto!
D: Ci sono voluti molti ciak?
R: Abbiamo avuto problemi con il clima. Le sequenze sono state girate in novembre, faceva un freddo cane e il cast indossava abiti leggeri. Tutto questo ci ha rallentato un po'. Per il resto abbiamo lavorato molto a tavolino, anche con gli attori, con i quali si è instaurato un ottimo rapporto, e non ci sono stati intoppi particolari. Tutto sommato, non ci sono voluti molti ciak.
D: C'è un motivo particolare che l'ha spinta a scegliere questi particolari ambienti?
R: Abbiamo lavorato a fondo sulla ricerca degli spazzi più adatti alla pellicola. Per esempio, per la scena in cui Perego esce con il furgone dalla fabbrica, volevamo che il paesaggio rappresentasse una tipica fabbrica del nord, e abbiamo girato parecchio prima di trovare una struttura circondata da cascine rosa con i pioppi in lontananza. Così è stato per le scene girate in Sicilia. Petralia Soprana a fine ottobre è circondata dal verde e sembra quasi un pezzo di Irlanda; è stato bello rappresentare questo diverso aspetto del paesaggio siciliano. Devo ammettere che oltre alla scrittura ho pensato molto agli spazi.

LA NOTTE DEGLI OSCAR

Con la rivista in chiusura e Max alle nostre calcagna, siamo riusciti ad aspettare fino al fatidico verdetto del più ambito premio cinematografico al mondo. Ecco vincitori e vinti, sorprese e conferme.

Migliore Film
Shakespeare in Love
Come previsto, la più ambita statuetta non è finita tra le mani di Roberto Benigni, ma le illusioni in questo senso erano davvero poche. In compenso, il premio a Shakespeare in Love è tutt'altro che immeritato.

Migliore Regia
Steven Spielberg
Salvate il Soldato Ryan
Non è andata bene come ci si aspettava al papà di E.T., che riesce comunque a collezionare la propria seconda statuetta come miglior regista, un traguardo di tutto rispetto. Effettivamente, da un punto di vista tecnico, niente da eccepire a Salvate il Soldato Ryan. Un premio non certo immeritato.

Migliore Attore
Roberto Benigni – La Vita È Bella
Meglio del previsto: Benigni è riuscito ad accaparrarsi l'Oscar come Migliore Attore, uno dei più prestigiosi in assoluto. Indubbiamente ne avrebbe meritati molti altri, ma come avevamo previsto un film straniero, indipendentemente dal proprio valore, non può sperare in niente di più nell'americanissima distribuzione degli Oscar. Una statuetta che ne vale dieci, per un film capace di suscitare grandissime emozioni.

Migliore Attrice
Gwineth Paltrow
Shakespeare in Love
Tra le attrici più acclamate del momento, grazie anche a un film di ottima fattura, la brava Paltrow ha ottenuto un Oscar di facile previsione. Speriamo che la sua carriera – ancora agli inizi – possa portarle sempre film di questo livello.

Migliore Attore Non Protagonista
James Coburn – Affliction
Una carriera di grandi interpretazioni, quasi sempre in ruoli di secondo piano, e un premio assolutamente meritato.

Migliore Attrice Non Protagonista
Judy Dench – Shakespeare in Love
Anche in questo caso la qualità generale del film ha sicuramente contribuito a questo premio, come accade molto spesso con questa specifica categoria, ma anche in questo caso non si può certo dire che la statuetta sia stata presa immeritatamente.

Migliore Sceneggiatura Originale
Shakespeare in Love
Il discorso è lo stesso del Miglior Film: La Vita È Bella sarebbe stata più meritevole, ma Shakespeare in Love è comunque una grande opera, e in quanto a originalità non ne è certo carente. Senza dubbio nettamente superiore a Salvate il Soldato Ryan.

Migliore Adattamento
Gods and Monsters
Giusto premio a un film che, tutto sommato, ha avuto meno riscontro di quanto meritasse.

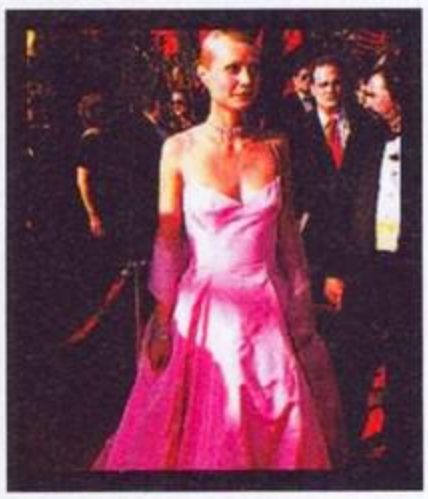
Migliore Montaggio
Salvate il Soldato Ryan
In questo caso non c'è molto da dire; se la regia di Spielberg è stata di ottimo livello, ancora migliore è stato l'editing del film, che ha saputo conferire un equilibrio perfetto di ritmo e atmosfera, centrando in pieno l'obiettivo di Salvate il Soldato Ryan (cosa che non si può assolutamente dire de La Sottile Linea Rossa, che in questa categoria non avrebbe neppure dovuto essere menzionata).

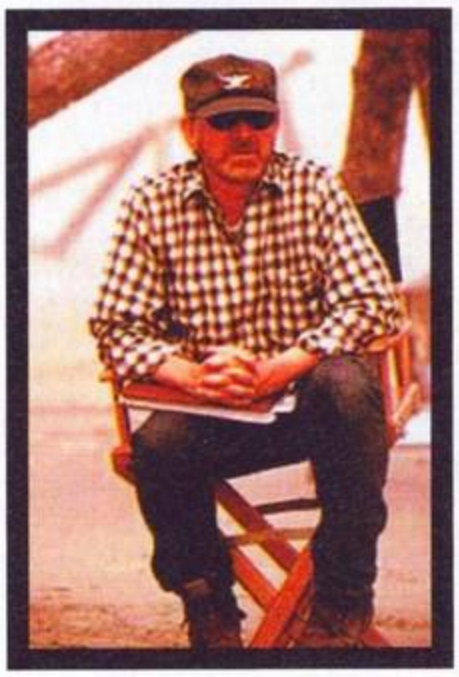
Migliore Colonna Sonora
La Vita È Bella
Prevedibilmente, questo premio è andato a Benigni quasi come compenso per le mancate statuette di Miglior Film e Miglior Sceneggiatura Originale, senza nulla voler togliere alla colonna sonora del film. Un espediente non nuovo, per riconoscere il valore di una pellicola senza però sottrarre i premi importanti a pellicole più meritevoli (o solo più "americane"?).

Migliore Film Straniero
La Vita È Bella
D'obbligo. Avrei preferito vedere La Vita È Bella come Miglior Film in assoluto e Central do Brasil per il Miglior Film Straniero. Peccato.

Migliore Canzone Originale
When You Belive – Prince of Egypt
Non mi trova assolutamente d'accordo. Sembra un premio all'ingresso della Dreamworks nel mercato delle animazioni di alto livello, ma personalmente mi ha fatto venire in mente lo stile che – fortunatamente – la Disney ha abbandonato già da un paio di anni a questa parte.

Migliori Musiche
Shakespeare in Love
Adeguato, senza dubbio.





Migliore Fotografia
Salvate il Soldato Ryan
Altro premio per il quale non c'è niente da dire. Tecnicamente Salvate il Soldato Ryan è ineccepibile, a partire dalla regia.

Miglior Sonoro
Salvate il Soldato Ryan
Vedi sopra.

Migliore Scenografia
Shakespeare in Love
Come spesso accade con queste categorie, anche questo premio è decisamente meritato. In realtà, i premi più "giusti" (anche se è un concetto un po' troppo relativo) sono sempre quelli dedicati agli aspetti più tecnici, forse meno ambiti ma non secondari per la riuscita di un film.

Migliori Costumi
Shakespeare in Love
Guardate questo film e poi provate a dire che non è vero...

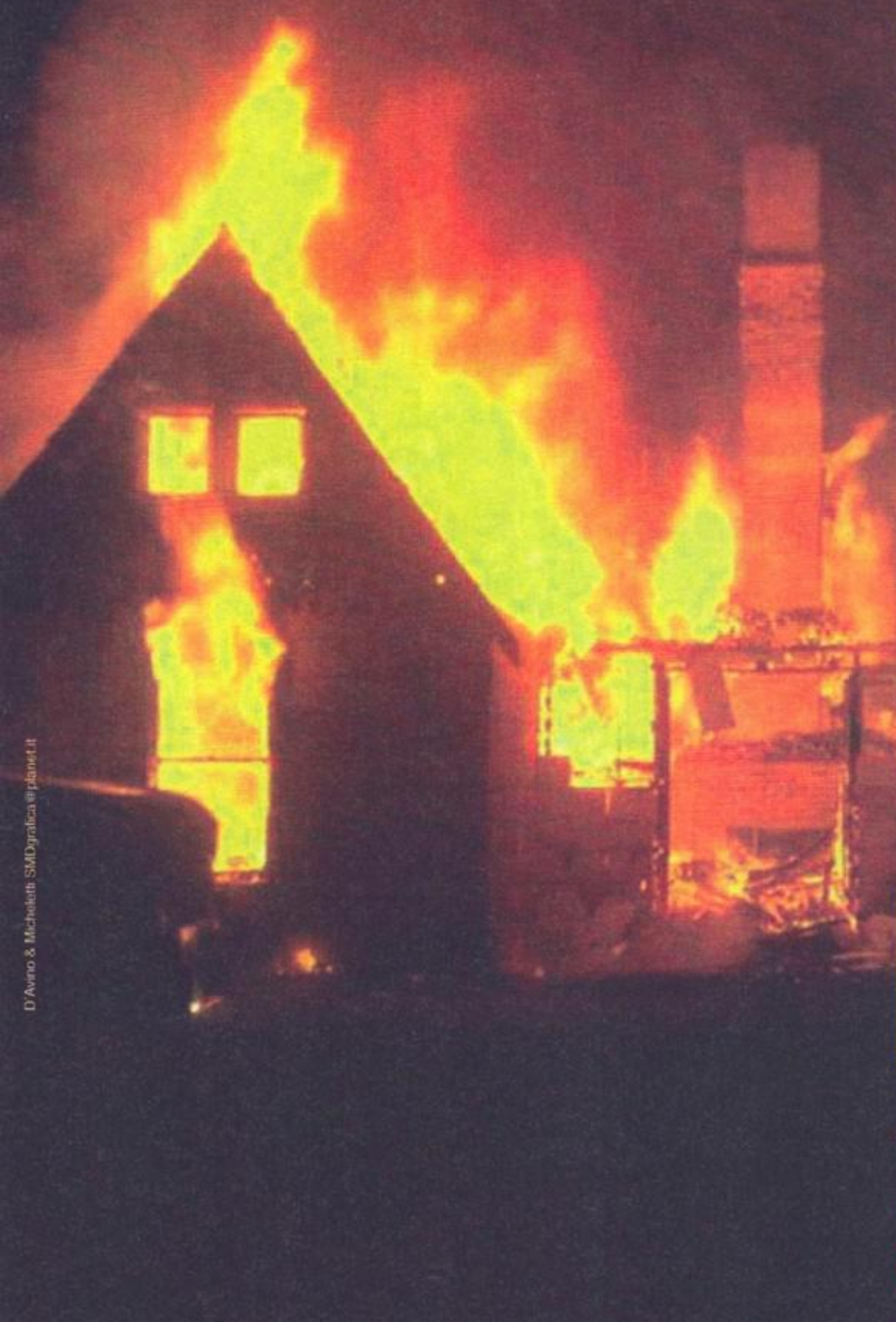
Migliori Effetti Speciali
Al di Là dei Sogni
Un film che ha fatto molto discutere e ha diviso l'opinione pubblica. Gli effetti sono molto buoni e indubbiamente abbondanti, ma viene il dubbio che questa statuetta vada più al film che all'aspetto puramente tecnico. Altri film in lizza – Mighty Joe Young, per esempio – avrebbero forse meritato di più.

Migliori Effetti Sonori
Salvate il Soldato Ryan
Assolutamente vero.

Migliore Trucco
Elizabeth
Un premio di consolazione per un bel film, che ha avuto la sfortuna di trovare sulla propria strada opere di portata decisamente superiore. Un Oscar al Trucco è comunque meglio di niente...

Tirando le Somme...
Le cose sono andate bene o male come previsto, forse meglio di quanto ci aspettassimo. A Benigni è stato dato uno dei più alti riconoscimenti in cui potesse sperare (un film non americano non può puntare a molto altro): un premio tra i più importanti (Migliore Attore), uno medio (Migliore Film Straniero) e la classica zolletta di zucchero per addolcire il tutto (Migliore Colonna Sonora). Giustamente Spielberg è stato premiato soltanto dal punto di vista tecnico (così come doveva accadere con il Titanic lo scorso anno), e solo il premio come Migliore Regista non convince fino in fondo. Grande successo – meritatissimo – di Shakespeare in Love, opera di una casa cinematografica, la Miramax, che nel panorama americano occupa un posto di secondo piano; davvero incredibile. Per il resto, nessun grande rimpianto, nessuna sorpresa inattesa.

TUTTE LE TUE SICUREZZE STANNO BRUCIANDO



D'Avino & Michelotti SMDgrafica @planet.it

Hai comprato il computer e ti hanno detto che capirlo era una stupidaggine.

Hai provato a navigare in Internet e non hai trovato niente di quello che ti aspettavi. Eri convinto di poter giocare in rete con persone mai viste e ti sei ritrovato da solo a guardare una finestra vuota. Ti hanno detto di comprare una scheda video migliore e hai detto di sì senza aver la minima idea di cosa fosse.

Hai provato un paio di videogames certo di arrivare alla fine e non hai superato manco il primo schema. Ti sarebbe piaciuto conoscere qualche trucco per divertirti di più e variare le tue giocate ma sei finito in game over prima ancora di premere un pulsante.

Hai guardato il tuo PC, lui ha guardato te: non c'era dialogo.

Sei ancora in tempo:

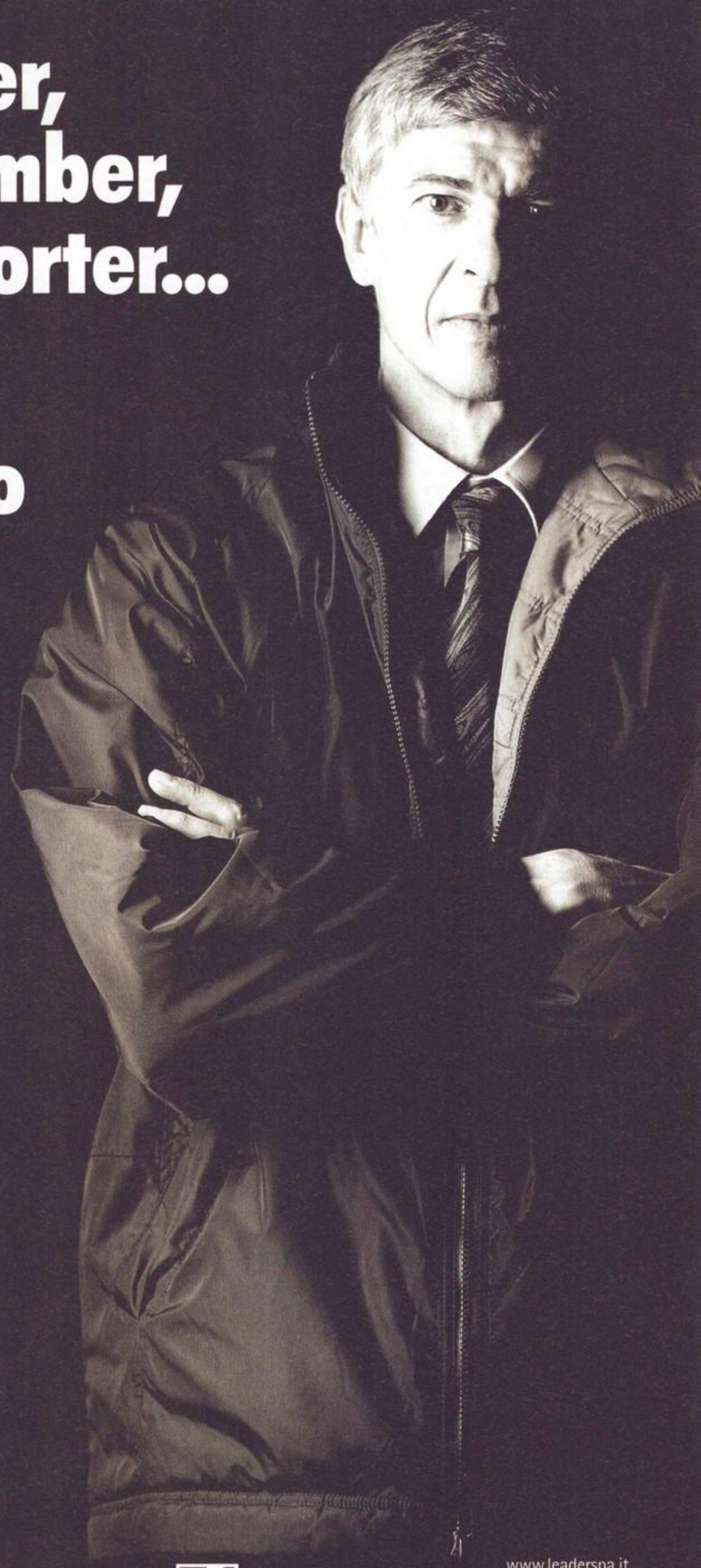
PC Force

Tutti i mesi in edicola da Xenia Edizioni

L'UNICA SOLUZIONE

Scegli il mister, compra il bomber, parla col reporter...

Parte il Campionato e tu sei il Manager!



DELPI

SCUDETTO 3

"Di addio alla tua vita sociale: Scudetto 3 è arrivato"!

E chi ti muove più da casa? Il nuovo Scudetto 3 è ancora meglio dei suoi predecessori: puoi gestire 15 Campionati (Italia compresa), puoi creare coppe pre-campionato e campionati personalizzati, hai a disposizione un nuovo motore ed un editor tattico, profili dei giocatori più ampi, li puoi anche allenare e in più puoi anche giocare in multiplayer via LAN. Neanche Moggi può fare di più!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, 16 Mb,
Pentium 133 (da confermare),
Pentium 166 (da confermare).

PC CD-ROM

Numero Verde
167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

sportsinteractive EIDOS INTERACTIVE

Championship Manager™3. Developed by Sports Interactive Limited. © and Published by Eidos Interactive 1998. All Rights Reserved.

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

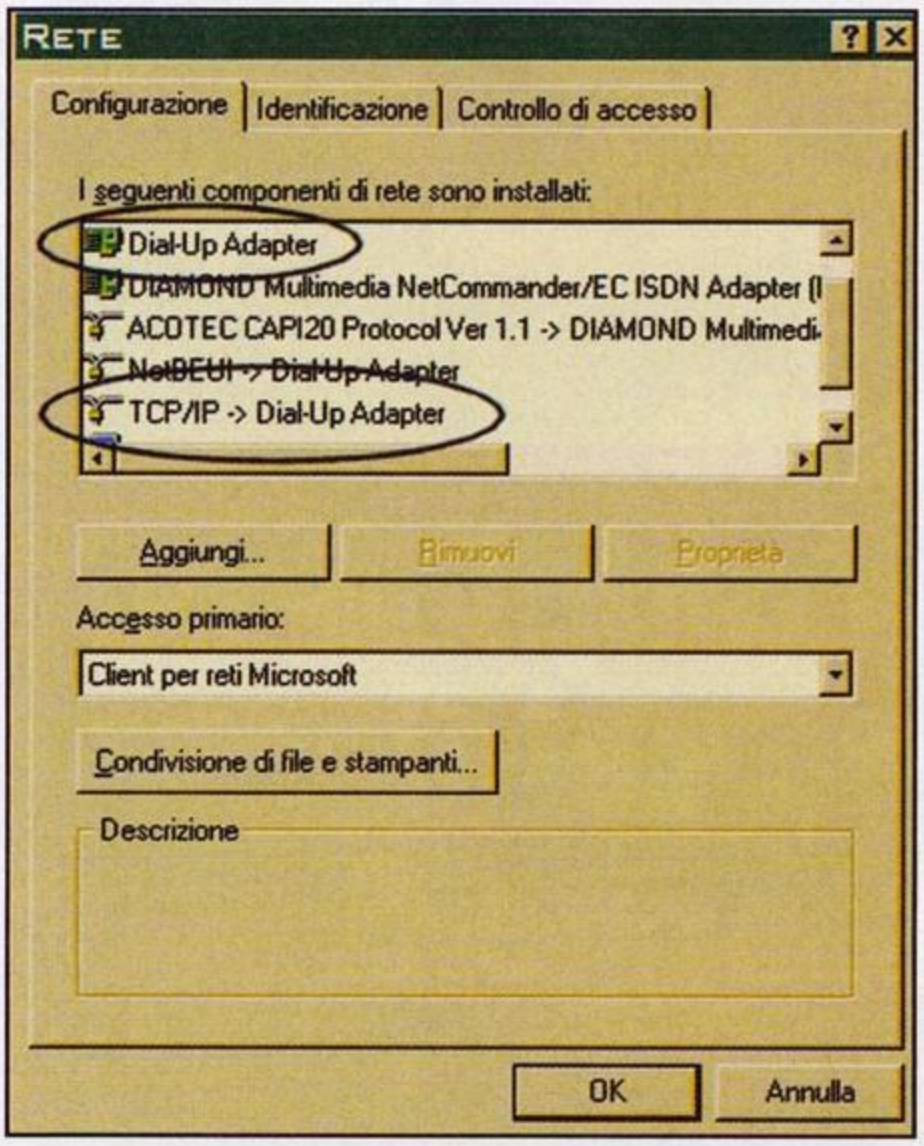
QUESTA RETE CI HA UN PO' SCOCCIATO... PARLIAMO DI COMPILAZIONE INCREMENTALE!

Daisaster, fallimento, severa scocciatura! Ieri notte in fase di pre-deliquio avanzato mi sono cimentato nella delicata operazione di ripulitura dell'ardisko dai chili e chili di fuffa che lo appesantiscono e nel processo ho cancellato il file del TecnoTGM che avevo quasi finito! Ora, dopo aver cercato il file anche su una cartuccia ZIP che ho ritrovato dopo mesi tutta impolverata sotto il letto, mi sono dovuto arrendere e mi sto accingendo a riscrivere tutto quanto. Come se non bastasse sono in ritardissimo con le consegne, cosa che mi rode sempre in maniera esagerata. Infatti, quando rimango indietro col lavoro non è perché mi godo la vita (come crede SS) ma perché non riesco a organizzarmi e a trovare il tempo e la concentrazione, solo che non riesco a pensare ad altro che agli articoli da scrivere, dimodoché in un solo fluido gesto riesco a pessimizzare tutt'insieme la mia qualità di vita e l'arduo processo di creazione della rivista. Il tutto mi rende mesto più o meno come la madre del Foscolo allorché le Straniere genti le rendono al petto l'ossa del figlio Giovanni (anzi, ora che ci penso, devono essere state quelle dello stesso Ugo). Ma è tempo di cominciare.

Ho perso il conto dei mesi che ho ormai dedicato alla discussione delle tecnologie che la rete ci mette a disposizione per sperimentare il brivido dello scontro con altri avversari umani: sono tre o addirittura quattro? Mah, vi dirò, non posso certo dire di pentirmene, dato che l'argomento è sicuramente dei più importanti; del resto non si può discutere il piacere di dipingere il muro a colpi di shotgun con gli organi interni dei nostri amichetti anziché quelli di mostri dal comportamento sempre troppo prevedibile. Con questo mese, tuttavia, credo proprio di chiudere il discorso per un bel po', anche perché all'orizzonte si profilano - o sono già tra noi - novità molto gustose come la nuova generazione di processori (Pentium III e gli imminenti K7) e soprattutto di schede grafiche (più che altro Voodoo3 e TNT 2). Ma di questo parleremo sotto il sole di maggio, mentre una fresca brezza primaverile ci accarezzerà le gote rosee, per ora concludiamo l'argomento telematico con i collegamenti diretti via modem e cavo seriale (il titolo era uno scherzo, che cosa avevate capito? Sono un pazzo, d'accordo, ma non fino a questo punto...).

Occorre prima di tutto fare un distinguo: escludendo i casi limite come split-screen (schermo diviso) e play-by-mail (via posta elettronica), si può giocare in multiplayer in quattro modi diversi. Il primo è il classico gioco su Internet, quello che sfrutta il protocollo TCP/IP cui ho dedicato tanta attenzione nei mesi passati. Per fare questo i comuni mortali si devono collegare via modem a un provider che, come abbiamo visto, assegna loro un indirizzo IP temporaneo virtualizzandone la presenza sulla rete per tutta la durata della connessione telefonica. Poi viene il collegamento diretto via modem o cavo seriale: in questo caso però il protocollo di comunicazione è "dedicato", ovvero realizzato su misura e occorre quindi che quest'opzione sia prevista dal gioco stesso. È quindi lo specifico programma (gioco) che stiamo eseguendo che si occupa di instaurare la connessione accedendo al cavo seriale o componendo fisicamente il numero di telefono del nostro interlocutore. Purtroppo, e senza che riesca a spiegarmi perché, questa modalità di collegamento facile ed economica molto spesso non viene implementata dagli sviluppatori: non me lo spiego, dal momento che le librerie DirectX comprendono DirectPlay, che ne rende relativamente semplice la programmazione e che da quanto ho potuto vedere funziona più che bene (ricordo ad esempio Dark Omen, che ho giocato spesso via modem proprio con DirectPlay). Il terzo modo è su rete locale: l'ho voluto citare per completezza, dato che non me ne occuperò. In Italia infatti è ancora abbastanza raro trovare reti locali, men che meno farsele in casa propria, e in generale chi lo fa non ha bisogno dei miei consigli, onde per cui lo rimanderò a un'eventuale TecnoTGM futuro (ma non tanto presto) e passerò in batta all'ultima modalità di connessione, che costituisce un po' il succo di questo TecnoTGM. Si tratta del TCP/IP su cavo seriale o modem: che cosa significa? Nulla, semplicemente che è possibile giocare a TUTTI i titoli che supportano multiplayer su TCP/IP senza bisogno di collegarsi al provider, grazie a uno stratagemma che vi sto per descrivere.

Prima di continuare però urge una precisazione: dal momento che mi accingo a parlare specificatamente di configurazione di Win95/98, se avrete dei problemi o non riuscirete a far funzionare la baracca non prendetevela con me. Leggetevi la guida in linea, documentatevi in altro modo o al limite chiamate l'hotline della Microsoft; io non sono un centro assistenza e non posso proprio spiegarvi come si installa un pezzo di Windows. Inoltre ho sperimentato la cosa varie volte e con diverse configurazioni, ma non ho né approfondito né tantomeno formalizzato la tecnica: resta quindi sottinteso che dovrete arrabattarvi un po' anche voi, magari cogliendo l'occasione per imparare qualcosa di utile. Inoltre configurare Windows e in generale paciugare con qualsiasi cosa targata Microsoft è sempre rischioso, come probabilmente avrete sperimentato amaramente sulla vostra pelle: se quindi temete di far danno e non sapete o volete correre rischi non cimentatevi in esperimenti esoterici. Vi ho avvertito.

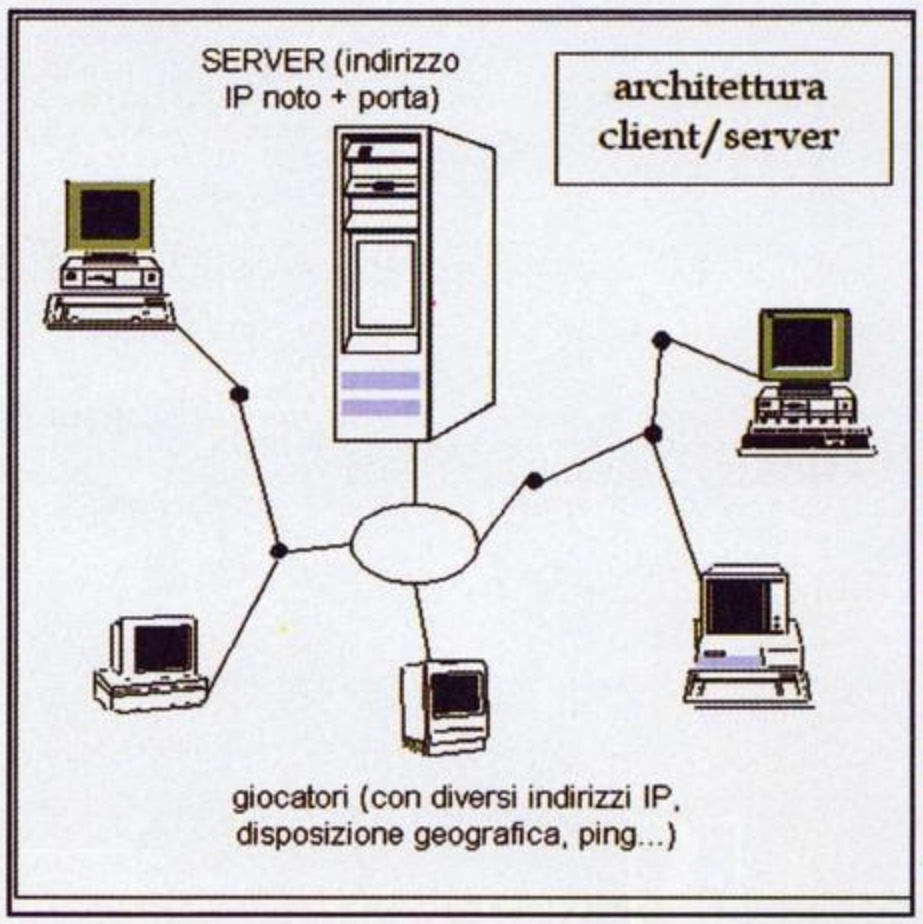


Tornando al punto, in entrambi i casi il segreto è semplicemente quello di instaurare un collegamento tra i due PC mediante il meccanismo nativo di Windows 95/98, esattamente come se si volesse condividere una directory, dopodiché i due computer si "vedranno" l'un l'altro e, a patto di aver installato il protocollo TCP/IP su quella che Win9x chiama "scheda di accesso remoto", tutto funzionerà come se ci si fosse davvero collegati a Internet. Cominciamo dal cavo seriale: questa è la più semplice (e totalmente gratuita...) delle due modalità. Generalmente basta andare in Menu Avvio —> programmi —> Accessori per trovare un'icona "connessione diretta via cavo": se non c'è, dovrete installare alcuni componenti aggiuntivi dal CD di Windows 95/98 e per far questo vi basta recarvi nel Pannello di Controllo e scegliere Installazione Applicazioni —> Windows Setup e scegliere il menu "Comunicazioni". Fatto questo bisognerà che entrambi i computer lancino la connessione, previa configurazione di uno dei due come server e dell'altro come client. Vi ricordate l'architettura client/server? Ne abbiamo parlato il mese scorso, semmai riguardatevi la foto; sappiate comunque che la scelta che operate ora (quale dei due è il PC client e quale il server) non c'entra nulla con il gioco che poi andrete a lanciare: il "server" della connessione diretta può benissimo essere client della sessione di gioco e viceversa. Naturalmente è necessario avere installato il protocollo TCP/IP sulla "scheda di accesso remoto" ovvero Dial-Up Networking, come ho evidenziato nella foto presa dal mio Pannellone di Controllo.

Un discorso abbastanza analogo a questo vale anche per il collegamento via modem: qui però la cosa si fa un po' più spinosa, dato che occorrerà installare sui PC un ulteriore componente un po' più esotico, il Dial-up Server (Dial-up sta più o meno per collegamento telefonico). Se usate Windows 95 sarà meglio aggiornare innanzitutto il pacchetto di Dial-Up Networking alla versione 1.3: lo trovate sul sito Microsoft, anche se vi consiglio magari di fare una ricerca con http://ftpsearch.lycos.com. Il nome del file, comunque, è MSDUN13.EXE. Ancora una volta si tratta di installare i componenti necessari, lanciare il server su un PC e stabilire il collegamento. Dal momento che ora il computer client dovrà chiamare fisicamente l'altro via rete telefonica, è necessario creare una nuova connessione da Risorse del Computer, del tutto analoga a quella che usiamo per collegarci al provider. Una volta che tutto è configurato per bene, che la connessione viene effettuata e che i due computer "si vedono", è possibile instaurare normalmente la sessione di gioco. So di essere stato un po' scarno nelle spiegazioni, ma del resto altrimenti avrei davvero dovuto scrivere una specie di manuale di Windows... ora siete voi a dovervi cimentare con i necessari esperimenti! Buon lavoro e, soprattutto, buon divertimento!

Stefano "NonsonoilPastoresmetteteladimandarmilasua posta" Gaburri

PS Ah, dimenticavo, una nota circa gli indirizzi IP: in generale potete lasciare che vengano assegnati, ovvero scelti a caso dal sistema, ma se li volete assegnare a mano è meglio che scegliate due indirizzi appartenenti alla stessa classe C (infatti questo è un requisito per giochi come Half-Life). "Stessa classe C" significa che dei quattro numeri che compongono l'indirizzo IP, i primi tre devono essere uguali, l'ultimo differente. Ad esempio, assegnare l'indirizzo 131.175.20.120 a un computer e 131.175.20.150 all'altro dovrebbe funzionare.



IL PASTORE RISPONDE

LA POSTA DEL PASTORE

Come al soliitooo ci tengo a discolparmi dagli eventuaaliii danni che potreste generaaaree seguendo le informazioooniii qui riportaaateeee! Mi raccomaaandoooo, fate attenzioooneee!

Il vostro PastOre.

UN AGGIORNAMENTO POSSIBILE

Carissimo il mio Salvatore (speriamo!), ho un "piccolo" problema da sottoporti: possiedo un PII a 400 Mhz, ma il problema non sta qui... Ho anche un 486 che non uso e vorrei aggiornarlo per i casi di emergenza con qualche piccola spesa; vorrei montare su questo 486 un Pentium 150 Mhz che non uso, e qui nasce il problema: esiste una scheda madre con cui posso utilizzare provvisoriamente un P150 e poi poterlo aggiornare un domani con un AMD K6 senza dover nuovamente cambiare la scheda madre? In caso affermativo, posso mettere la RAM a 100 Mhz su un Pentium 150 pensando poi appunto di dover passare ad un AMD K6? Se puoi, dammi qualche nome di scheda madre con questi requisiti. Ti saluto e ti ringrazio per la risposta, mi basta anche via e-mail, non mi offendo se non la pubblichi. Ah! Ancora una domanda: circa un anno fa sulla vostra rivista avevo letto un indirizzo Internet (forse una pagina di qualcuno di voi, mi sembra che fosse di un certo Stefano) dove c'erano tutte le novità sui processori, le schede 3D e la RAM con i loro vari overclock. Esiste ancora questa pagina? Ti ringrazio molto e vi prego veramente di continuare così. Un consiglio: fate uscire TGM due volte al mese, io lo leggo tutto in un paio d'ore, e per gli altri 29 giorni?

Ciao da Angelo.

> Mi domando proprio come tu possa accontentaaartiii di un processore della famiglia Pentium quando per una cifra spropositaaataaa puoi fare tua l'ultima CPU di casa Inteeel, mi sto ovviamente riferendo al Pentiiiuuum III, beeelloooo! In ogni caaasoooo, se non ti vergogni di te steeessooo, mi sento di consigliaaartiii, come scheda madre sostitutiiivaaaa, una bella Tyan Trinity in formato AT (così facendo non dovrai cambiare il caaaseeee) e poi monta ben 1024 KB di memoria cache di secondo liveeelloooo! In più ti permette di passare in futuro non solo ai vari modelli ormai superati della famiglia K6, ma di montare anche il K6 333DDDD. Per quanto riguarda le questioni riguardanti l'overclock, infine, non posso non consigliaaaartiii la frequentazione del newsgroup it.comp.hardware.overclock, lì puoi trovare tutte le informazioni da te richieeesteeeee. Ciaaaoooooo!

LA DIMM CAPRICCIOSA

Caro Pastore, sono un possessore di un professionalissimo computer che ha la seguente configurazione: P2 300 (66* 4.5), 64 MB di RAM DIMM, M/B Intel Atlanta, HD UWSCSI2 9.1 GB 7200 RPM, HD SCSI 4 GB, scheda video TNT AGP 16Mb, Sound Blaster Live!, lettore CD 20X, modem ISDN, ecc. Non mi dilungo sulla configurazione perché il problema è abbastanza semplice: un po' di tempo fa comprai un banco di RAM PC 100 e lo installai sulla MB contento e felice e avviai Win 98... Ebbene dopo pochi minuti di smanettamento tutto andava male, il SO si impallava e questo accadeva molto spesso; allorché, togliendo la RAM, tutto tornò alla normalità. Pertanto: non c'è alcun modo per usare quella DIMM? Devo cambiare la scheda madre? Infine ti chiedo un consiglio: è meglio prendere un P3 500 appena uscito o aspettare il K7?

PS: Scommetto che tu hai un Celeron overcloccato a un 1Ghz raffreddato ad azoto liquido...

Anonimo.

> Caro anonimooo, non ci siamo propriiiooooo... La tua configurazione non è infatti per nulla professionaaaleeeee, provvedi subito a effettuare le seguenti sostituzioooniii: un P III a 500 Mhz, un lettore CD-ROM SCSI da almeno 40X e un controller RAID UWSCSI2. Quando hai fatto ne possiamo riparlaaareeee. Visto che non è comunque questo quello che mi avevi chiesto passo pure a rispondeeertiii. Dunque, per quanto riguarda il banco di DIMM, i casi sono duuueeee: a) o il banco è proprio difettoso e allora puoi farlo sostituiireeee; b) o l'altro banco da te acquistato in precedenza non è PC100 e allora le due DIMM non possono convivere insieeemeeee. In questo caso cerca di farti upgradare quello vecchio dal negoziante di fiduciiiaaaa. PS: puoi verificare il corretto funzionamento della nuova DIMM, semplicemente utilizzandola da sola con il tuo sisteeemaaaaa.

IL CD-ROM NON GRADISCE I CD!

Lode a te, o Pastore, Signore di tutti gli overclockatori. Sono un ragazzo di 18 anni che segue con immenso interesse questo angolo di posta, rivolto a quelli che come me hanno una passione per l'hardware, nonché qualche problema; è proprio per questo motivo che ti sto scrivendo. Innanzitutto ti informo che il mio pezzo duro (l'hardware!!!!) è così composto: P2 400, scheda madre Soyo 6BA+, 128 MB RAM, hard disk IBM 8,4 GB, scheda video Diamond V550, Sound Blaster Live!, masterizzatore HP 7200+ e CD-ROM Asus CS-S400. La causa dei miei problemi è proprio quest'ultimo pezzo. Devo inoltre informarti che le impostazioni di DMA e "inserimento automatico" sono attivate (ho provato a cambiare quest'ultima, ma senza alcun risultato) e che la versione del firmware è la 2.10. Inoltre fino ad ora non ci sono aggiornamenti disponibili, almeno sul sito dell'Asus. Quando inserisco un CD il CD-ROM comincia a girare ad alta velocità, ma lo fa per circa una decina di secondi se non di più, come se non riuscisse a leggere. Questo fa sì che il sistema rimanga in attesa ogni qualvolta io acceda all'esplora risorse, quando lo avvio e quando, appunto, inserisco un CD; il fenomeno si riscontra per esempio durante le mie partite a Diablo: non appena cambio armatura oppure arma, il computer cerca di accedere al Compact Disc, ma impiega un sacco di tempo, con il risultato che la musica di sottofondo si ripete a tratti per due, tre volte (alcune volte me lo fa anche in presenza di filmati). Quello che mi fa pensare che ci sia un problema è che non per tutti i CD impiega lo stesso tempo, rimane però sempre il fatto che ci mette di più del mio vecchio 4X su P166 MMX. Alcune volte sembra addirittura che il CD vibri o "salti", perché mentre gira si sentono dei rumori, e anche questo non lo fa con tutti. La colpa non può neanche essere attribuita ai dischi argentei, perché sul sistema di un mio amico equipaggiato con un 48X, non danno alcun problema. Altro piccolo particolare è che il benchmark di Easy CD Creator 3.5 mi dà come velocità minima di transfer 950 KB e massima 1600 KB: mi sembrano piuttosto basse per un 40X. Ho provato un po' di tutto e non saprei più cosa fare, ti prego di aiutarmi. Grazie di tutto.

Giuseppe.

> La colpa è solo tuuuaaa perché non utilizzi un CD-ROM SCSI, che è sicuramente più professionaaaaleeeee dell'interfaccia EIDE/ATAPI. Provvedi quindi immediatameeenteeee ad aggiornare tutto il sisteeemaaaa, e già che ci sei passa pure all'UWSCSI2 per i tuoi dischi fiiissiiii, impostati ovviamente con una configurazione RAAAAIIID. Se sei un abitué della rubrica potresti a questo punto prevedeeerreeee che cosa sta per accadeeeereeee (qualcuno a caso mi minaccia con una spranga di ferro alle mie spalle), quindi forse è meglio che abbassi il mio livello di professionalità per poterti rispondere adeguatameeenteeee. OK, ora sono pronto: quanto tu descrivi non è affatto normaaaleeee, e mi riferisco particolarmente ai rumori strani che senti emettere al tuo letlooooreeee. Può capitare che alcuni compact disc possano richiedere più tempo per essere riconosciuuutiiii, ma le vibrazioni e i salti non dovrebbero comunque persisteeereeee. Fossi in te proverei a portare il CD-ROM dal tuo negoziante di fiduciiiaaaa, per provarne uno uguale e analizzarne il comportameeentoooo. Molto probabilmente la sostituzione del lettore risolverà i tuoi probleeemiiii. PS: il firmware non può essere aggiornaaatoooo!

IL MOMENTO DEL LUTTO!

Ohhhh! Oddio che dolore! Il mio richooooooo! ! RICHOOOOO!! MP 6200S... Oggi ho bruciato il masterizzatore... E' morto! Non ne poteva più! Quel povero, soffice e candido LASER, gli ho infornato 3500 copie e poi, con mio grande DOLORE... ha salutato questo mondo! Si diverte!! Fa' le finte! Dice che ha scritto, poi... IL PLEXTOR 40X NON MI LEGGEEEEEEEEE!! L'unica cosa che mi consola è che adesso, col mio nuovissimo PLEXTOR 8X, farò "le buche sul cemento". Bene, sono in lutto! UAAAOOHHHII! Comunque volevo dire: un masterizzatore è come un cane, quando muore siamo tutti dispiaciuti. Oggi non penso ad altro, se mi presentassero una bionda con gli occhi azzurri alta 1.70, 20 anni, bonazza e in costume da bagno gli direi... NO GRAZIE! Il mio richooo! Era il mio migliore amico... Non so cosa dire. Vi saluto, sigh, sigh!

Alexxz.

> Nessuno come me può comprendeeereee il tuo doloooreee! L'unica motivazione che mi ha spinto ad andare avanti è che una volta bruciato qualcooosaaaa... si acquista un sostituto più professionaaaleee! E' allora ben vengano le "bruciature"! (questo è proprio malato, NdBovas)

I KIT PER AGGIORNARE IL PROCESSORE SENZA CAMBIARE LA SCHEDA MADRE...

Spettabile Pastore, sono un vostro lettore da ormai 2 anni e, come prima cosa, volevo farvi i complimenti per la vostra rivista che è la migliore nel settore. Ti scrivo per parlare del PL-PROMMX di cui ho sentito parlare. Ho capito che permette di poter montare un K6-2 (per esempio) su schede madri socket 5 e 7, ma volevo sapere se è affidabile e funzionante al 100%. La mia configurazione attuale è: P200 MMX, 96 MB di RAM, scheda video S3 ViRGE da 4 MB, scheda acceleratrice Diamond Monster 3D, Sound Blaster 16 PnP, Modem/Fax 56K Philips, Lettore 32X, Masterizzatore 2x, 2x, 6x. Volevo sapere inoltre se acquistandolo aumenteranno le prestazioni del mio amico PC. Non pretendo di essere pubblicato per una domanda che può essere scontata per molti, ma spero almeno in una risposta via e-mail, visto che senza il tuo consenso non acquisto mai niente. Ti ringrazio in anticipo e ti saluto.

Jacopo/Bracco su #tgm.

> Non ho ben presente "l'affare" da te nominaaatoooo (essendo lo stesso ben poco professionaaleee!), ma immagino che sia uno di quei kit che contengano un processore receeenteeee e una specie di "zoccolo/filtro" per innestare il tutto su un socket meno aggiornaaatoooo, che magari utilizza delle impostazioni di voltaggio e/o di moltiplicazione differeeentiii. Non mi è mai capitato di vederne uno all'opeeraaaa, ma immagino che, essendo venduti, possano funzionare correttameeenteeee. Le prestazioni devono necessariamente aumentaaareeee, altrimenti l'upgrade sarebbe del tutto ingiustificaaatoooo, non credi? Nutro comunque alcune perplessità che queste ultime possano raggiungere quelle di un processore equivalente su una motherboard dell'ultima generazioooneeee (che, vi ricordo, funziona con il BUS di sistema impostato a 100 Mhz anziché 60 o 66). In definitiva, non mi sento di consigliare a nessuno un upgrade del geneeereeee, molto meglio (e nemmeno troppo costoso) aggiornare anche la scheda maaadreeee.

ANCHE IL DISCO FISSO FA I CAPRICCI E ALTRO...

Egregio (dal latino ex-gregis, cioè fuori dal gregge... meditate gente, meditate!!!) Pastore, chi ti scrive è una pecorella smarrita nel mondo dell'overclock e dell'upgrade. Incominciamo con la mia infima configurazione, che è anche la fonte dei miei belati di dolore: possiedo un PII 233 (non overcloccato, arghhh!!), 32 MB RAM da 10 ns, M/B Gigabyte 440 LX, HD Samsung 3.2 GB, CD-ROM 24X (max squallore!!), scheda video SiS 6326, 56k Message Modem US Robotics, Windows 95 OSR2, monitor 15", tastiera, mouse e altro per far felice un bambinone di 2 metri dalle manone pacioccose. Ti elenco i motivi della mia nausea:
1) Da circa 3 mesi a questa parte il mio Razor-Blade (cioè il disco fisso, ma tranquilli, non lo uso come l'arma di Unreal) ha cominciato a fare i capricci: 2 volte su 3 all'accensione mi viene chiesto di fare lo scandisk approfondito, poiché "l'unità potrebbe contenere settori danneggiati" così a oggi mi trovo con 5 MB illeggibili. Perché? È un problema fisico o qualcos'altro? Tieni presente (se serve...) che nell'analisi da DOS le zone devastate risultano essere attaccate l'una all'altra (al centro e alla fine dello schema). Forse dovrei cambiare disco?
2) Il mio modem, pur essendo uno scintillante 56k (regalatomi dal mio capo, donna, di cui, come dice la mia tipa, sono il "cocco"), non ne vuole sapere di andare a più di 33.6k, arrivando a volte alla frustrante "velocità" di 16.8k. Tutto ciò non mi fa dormire la notte (perché navigo...) e vorrei capirne il perché. Sappi che sono costretto a usare un cavo walljack di 7 m (7, hai letto bene...), che uso di giorno per frustarmi ed espiare i miei peccati; è solo per il cavo o può esserci ancora del marcio?
3) Problema overclock: ho sentito del trucco del contatto 21, che, se isolato, potrebbe portare il mio misero processore a 350 Mhz (da 66 * 3.5 a 100 *3.5), ma ho paura di provocare un casino modello Armaggedon: già al naturale scalda tanto che la mia tipa cuoce la pasta sul case, pensa a 350 Mhz... dovrei anche, in caso, passare a una MB 440BX? E aggiungere ventolozzi e paste siliconiche? Aiuto!!
4) Upgrade: meglio prendere una DIMM da 128 MB (introvabile), 3DFX V2, un nuovo disco di truciolato e tirare a campare, oppure aspettare le MB a 133Mhz e illuminarmi d'immenso con un sistema nuovo fiammante? Il Katmai (P3) è un pacco tipo MMX o funziona sul serio? Dai Pastore, so che l'hai già comprato! Con questo arcano dubbio chiudo aspettando le tue professionali risposte.

Il tuo Vale "Voglio i 4 Xeon (SBONK!)" Mocata.

PS: Sai perché in Sardegna si vendono milioni di ventole, dissipatori e paste siliconiche? Perché in quella zona l'attività principale è la pastorizia... (Triplo SBONK!!!)

> Beeelloooo, mi piace la Sardeeegnaaa! Devono esserci persone molto professionaaaliii laggiù! Ma forse è meglio che provveda a rispondere ai tuoi quesiti, vado di fretta, devo rifare tutti i benchmark!!!
> 1) A occhio si direbbe che il tuo disco fisso cominci a perdere colpi... Prima che tutti i tuoi dati vadano distrutti, ti consiglio di farlo sostituire (se ancora in garanzia) o al più di affiancarne un altro come copia di backup. Meglio se passi direttamente a una configurazione RAAAIIIID: è più professionaaaleeee!
> 2) Il cavo di sette metri non dovrebbe essere un probleeemaaa, ma ti consiglio di tentare una connessione senza utilizzaarlooo, spostando ovviamente il computer il più vicino possibile alla presa del telefooonooooo. Prova anche a utilizzare il tuo modem su un altro impianto telefoniiicoooo: anche i disturbi di linea potrebbero essere la cauuusaaa dei tuoi problemi.
> 3) Dal momeentoooo che la scheda madre è equipaggiaaataaaa con il chipset LX l'unica soluzione è sperare che supporti velocità di BUS superiori ai canoniiiciii 66 Mhz: in questo caso (controlla il manuale e il sito Internet del produttore) potresti provare a portare il tutto a 75 x 3.5 = 262 Mhz, oppure provare addirittura, sempre che il resto dell'hardware regga, l'impostazione 83 x 3.5 = 290 Mhz.
> 4) Se il Pentium III sarà un "pacco" o meno, lo stabilirà sostanzialmente il succeeessoooo che riscontrerà presso i produttori di softwaaareee. In ogni caso, prima di acquistare qualsiasi altra cosa, metterei le mani su una bella Voodoo 2, il cui prezzo dovrebbe anche tendere al ribasso in questo periooodoooo.

CDS

Per ordinare telefona al numero
Tel. 02-99.04.48.17

Vendita per corrispondenza - Uffici: Via Boccherini 5 - Paderno Dugnano (MI)
Tel. 02-99.04.48.17 - Fax 02-918.40.72 - e-mail: info@cdsoft.it

CPU e MEMORIE		COMPONENTI VARI	
INTEL Pentium 2 350 MHZ	439.000	Lettore CD 32X CyberDrive	83.500
INTEL Pentium 2 400 MHZ	715.000	Lettore CD 40X CyberDrive	99.000
INTEL Pentium 3 450 MHZ	1.230.000	Master.Riscr. HP 6x2x2x	549.000
INTEL Pentium 3 500 MHZ	1.689.000	Modem 56K Esterno	131.000
INTEL Celeron 300A MHZ	169.000	Modem USRobotics 56K est.	225.000
INTEL Celeron 400 MHZ	339.000	Monitor 15" 0.28 1280x1024	324.000
AMD K6-2 3D 300 MHZ	155.000	Monitor 17" 0.28 1280x1024	541.000
AMD K6-2 3D 350 MHZ	215.000	Monitor NEC 15" 0.28 V500	389.000
AMD K6-2 3D 380 MHZ	299.000	Sound Blaster Live! Basic	145.000
AMD K6-2 3D 400 MHZ	315.000	Casse Creative 4 Point Surr.	174.000
DIMM 32 MB 100 MHZ	87.000	MB Soyo 5EHM Socket 7	159.000
DIMM 64 MB 100 MHZ	185.000	MB Soyo 440 BX Slot 1	229.000
DIMM 128 MB 100 MHZ	375.000	Disponibile tutto per il tuo PC!!	

HARD DISK		GIOCHI PER PC	
Samsung 4,3 GB UDMA	252.000	ANNO 1602 (ita)	84.900
Samsung 6,4 GB UDMA	299.000	BALDUR'S GATE (ita)	84.900
Samsung 8,4 GB UDMA	339.000	BLOOD 2 (ita)	75.900
Quantum 6,4 GB FBEX	349.000	DIABLO 2 (ita)	Telefonare
IBM 10,1 GB AT	389.000	F-16 AGGRESSOR (ita)	92.900
SCHEDE VIDEO		FALCON 4 (ita)	Telefonare
Millennium G200 8 MB AGP	165.000	HALF LIFE (ita)	92.900
Marvel G200 8 MB AGP TV	559.000	KING QUEST 8 (ita)	92.900
Creative RIVA TNT 16 MB	279.000	RAIL ROAD TYCOON 2 (ita)	92.900
Creative Banshee 16 MB PCI	258.000	RESIDENT EVIL 2	92.900
Creative Voodoo 2 12 MB	289.000	SCUDETTO 3 (ita)	92.900
3DFX Voodoo 2 12 MB	249.000	SID M. ALPHA CENTAURI	117.900
Mmedia Intel 740 8 MB AGP	97.000	SIM CITY 3000 (ita)	114.900
S3 Trio AGP 4 MB	52.000	SUPERBIKE (ita)	98.900
		TOCA TOURING CAR 2	Telefonare
		TONIC TROUBLE (ita)	93.900
		TUROK 2 (ita)	76.900
		WWW 2 FIGHTERS (ita)	114.900

Disponibili film in formato ***DVD***

Prezzi aggiornati al 10 marzo '99. Telefona per quotazioni più recenti e per info su prodotti non in elenco!
PREZZI IVA INCLUSA!

TELEFONA PER I TITOLI NON IN ELENCO! DISPONIBILI ANCHE GIOCHI PER PLAYSTATION!

Http://www.cdsoft.it >Listini aggiornati >Novità!! >Preventivi >Ordini on-line

ESALTA LE TUE EMOZIONI!

AGGRESSOR

Un prodotto sensazionale per la sua fantastica maneggevolezza e semplicità d'utilizzo. Grazie alla sua completa programmabilità, utilizzando il Programmator della FANATEC anche in modalità multigiocatore, il suo utilizzo diventerà sempre personalizzato dalle tue diverse esigenze.
Grazie a tutto questo AGGRESSOR diventerà un'alternativa solida e stabile al Gamepad e accrescerà sempre più le tue emozioni.

È un prodotto:

FANATEC

R 5 ricerca & sviluppo s.r.l.
40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86.66.11 - Telefax (051) 86.66.86

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A XENIA EDIZIONI

TMG MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO

tgmmail.xol@galactica.it

PROLOGO

Le lettere di Ubik e di Gennaro, apparse rispettivamente sui numeri di febbraio e di marzo di TGM, hanno scatenato una vera ridda di polemiche sull'argomento "pirateria", tanto che abbiamo preferito "congelare" momentaneamente la suddetta tematica e preparare qualcosa di più corposo nei mesi a venire. La pirateria, in Italia, non può essere più considerata nemmeno un "problema", in quanto negli ultimi tempi si è configurata come una reale emergenza, che rischia di mettere a repentaglio tutto il giovane mercato italiano. Ci preme però invitare Gennaro, se sta leggendo queste righe, di mettersi direttamente in contatto con noi tramite l'indirizzo di posta elettronica paolone@besser.it: sono infatti giunte diverse email tra le quali anche qualche suggerimento legale, che tuttavia è materiale troppo tecnico e delicato per essere pubblicato tra queste pagine.

Noi Bovas

COMPUTER E MUSICA, ATTO SECONDO

Onnisciente redazione di TGM. Ho notato con enorme piacere che, sul numero di marzo, avete risposto a delle domande riguardanti il campo musicale, e volevo a mia volta approfittare della vostra competenza. Ho da poco acquistato un lettore CD ROM Pioneer 32X SCSI, con masterizzatore Yamaha 4X 4X 12X sempre SCSI e relativo controller Adaptec PCI. Il mio computer è basato su di un Pentium II 350 Mhz, con 64 MB SDRAM, HD a 5200 Rpm da 4,3 GB UDMA. Come scheda audio ho scelto una Creative Sound Blaster Live! Value Edition; sistema operativo Windows 98. Il tutto mi serve per crearmi delle tracce musicali campionando ed elaborando brani provenienti dalle fonti più disparate, come audiocassette, minidisc, File Amp, Moduli (lasciate che vi faccia i complimenti per la sezione dedicata sui vostri CD!) e via dicendo, con predilezione per il New Age e la Musica Classica. Questo genere di musica, però, ha come peculiarità che spesso i brani sono "legati" l'un con l'altro come se fossero un unica traccia, come spesso accade nelle bellissime Suite di Mike Oldfield o di Vangelis. Il Problema é che, quando le masterizzo, tra una traccia e l'altra, si verifica un orrendo effetto molto simile a quello che si verifica quando salta la puntina su di un disco in vinile. Ho provato con l'opzione "Disk at once" sia del NERO 4. 0 che dell'Adaptec Easy CD Creator 2.0 Pro, i programmi di masterizzazione che uso (tranquilli, sono originali, uno era in dotazione con il Yamaha, l'altro col mio vecchio, defunto Waytec. Ho provato ad ottimizzare le tracce su HD, regolare con il NERO lo spazio tra una traccia e l'altra a zero, tentato tutte le velocità di scrittura, ma l'effetto singhiozzo c'è sempre. Ho provato anche a fare la copia diretta da SCSI a SCSI, ma niente da fare. Per avere una riproduzione omogenea delle tracce, ho dovuto crearmi una traccia composita con l'Easy CD, ma così va persa inesorabilmente l'indicizzazione. So che con un Power Mac e il Toast è possibile fare il missaggio delle tracce perfetto, con un masterizzatore uguale al mio. Ne sono sicuro perché lo adopera un mio amico Disk Jockey per mixare i pezzi (ha un Power Mac 604 con HD EIDE), e quello che voglio sapere da voi è:

1) E' possibile farlo col mio PC senza cambiare attrezzatura (che so, magari sbaglio qualcosa...)
2) Qual è un programma che ti consenta una maggiore potenzialità di intervento/elaborazione delle tracce Wav e MIDI, come un Declick più complesso e specifico ed una maggiore quantità di effetti e filtri da applicare alle tracce Audio?
3) C'è un elaboratore di Moduli Win 32, con almeno le istruzioni in Italiano?
4) Esiste un programma di masterizzazione che riesce a trattare i file Wav campionati a 48 Khz invece che i normali 44.1 Khz? In questo modo potrei sfruttare il campionamento ad altissima qualità della mia Live!

Con questo é tutto. Colgo anche l'occasione per ringraziarvi di avere pubblicato la mia lettera sullo Spectrumista arrabbiato (non mi avete preso sul serio, vero?).

Andrea Fogli
Via Nino Bixio 7
44029 Porto Garibaldi (FE)

P. S. E' vero, mi ero scordato della velocità di clock del 64, che addirittura non raggiungeva il Mhz mancandolo per pochissimi cicli. Inoltre c'è persino un errore sulla velocità dello Zilog Z80 montato sullo Spectrum, anche se solo di battitura; non andava, infatti, a 3,51 Mhz, ma a 3,57!

Premesso che la masterizzazione di tracce audio non è esattamente il mio forte quanto a conoscenze tecniche, per quel che ne so io è possibile ottenere il missaggio delle tracce solo tramite l'uso della modalità "Disk at once" che, purtroppo, non è presente in tutti i masterizzatori. Ho anche letto da qualche parte che in certe unità CD-R la modalità DAO sia stata inserita soltanto a partire da una certa revisione del firmware in su, per cui è possibile che due esemplari dello stesso modello di masterizzatore differiscano proprio in questo (d'altronde, tutte le apparecchiature vengono vendute con la clausola che "certe caratteristiche contenute sul manuale possono variare senza preavviso" mica per niente), ma francamente dubito che sia questo: dovresti in tal senso spedire un'email al servizio di supporto della Yamaha per chiedere direttamente a loro tutte le delucidazioni del caso. Una volta configurato il software a puntino, e regolate anche le pause tra una traccia e l'altra, l'unica cosa che può impedirti di mixare i brani è proprio l'assenza della modalità DAO. In più, sei davvero sicuro che il tuo amico DJ utilizzi un masterizzatore EIDE con il suo Mac? Il sistema della mela è da sempre orientato allo SCSI, e mi sembra un po' inverosimile vederci attaccata una periferica EIDE: tieni presente che diversi masterizzatori escono con lo stesso modello sia in versione EIDE sia in SCSI, e che la differenza potrebbe essere rappresentata unicamente dalla modalità di cui tanto abbiamo parlato... Veniamo quindi alle quattro domandine...

1) se è la modalità DAO a mancare del tutto, credo dovrai cambiare attrezzatura (=masterizzatore), e passare necessariamente allo SCSI.
2) gli strumenti, come sempre capita a chi deve fare tante cose per ottenere un unico risultato, sono più d'uno, e questo necessariamente: come nel campo grafico non esiste un programma capace di fare tutto (grafica vettoriale, bitmap, 3D, rendering, impaginazione e prestampa), allo stesso modo scrivere un brano necessita dell'intervento di più programmi. Diciamo che una volta ottenuti gli strumenti adatti e i campioni con un buon gestore di wave (prova CoolEdit, resta tra i migliori), puoi usare prodotti orientati al musicista come quelli di Steinberg e Cakewalk, tenendo però presente che si tratta di software estremamente tecnici e spesso molto onerosi. Adesso, io non so quale sia il tuo livello di preparazione teorica, tuttavia per il genere di musica che vuoi fare tu esiste un prodotto della Magix che, se al "musicista vero" può sembrare un giocattolone, per molti "amatori" può già essere un buon compromesso tra prezzo e prestazioni: il Music Studio, uscito adesso nella nuova versione 'v2000'. Altrimenti, puoi anche orientarti sull'ottimo Logic Audio Pro, che gestisce in maniera molto professionale tracce wave e midi. Con esso si può davvero fare musica con la M maiuscola.
3) Non ne ho mai sentito parlare. Tieni però presente che per muoversi a certi livelli bisogna attrezzarsi di tanta pazienza, di un buon hardware, e basare tutto il proprio lavoro sullo standard midi.
4) Quello dei 44,1 Khz è un limite fisico dei CDDA, per cui dubito che tu possa masterizzare a 48Khz e pretendere che un normale lettore di CD legga quanto hai scritto. A dire il vero il clock del DSP fissato a 48Khz è proprio uno dei limiti della Live!, visto che per ottenere le altre frequenze deve necessariamente interpolare i suoni, con l'abbattimento qualitativo che ne consegue. Per questo a chi deve fare musica consiglio sempre apparecchiature magari più costose, ma un pelino più versatili. Questo, senza voler in alcun modo sminuire le potenzialità della scheda Creative, che per il multimedia rimane sempre una delle schede dal miglior rapporto prezzo/prestazioni.

I BEI TEMPI ANDATI CHE NON TORNANO PIU'....

Carissimi Bovas, non so se questa lettera sarà pubblicata, ma spero almeno che qualcuno la legga. Chi vi scrive è un vostro affezionatissimo ex-lettore, nel senso che ormai leggo TGM solo occasionalmente. Ma non fraintendete: il motivo è che ho sempre meno tempo da dedicare ai videogames, e comunque se mi capita tra le mani non disdegno di darvi un'occhiata. Avrei voluto scrivervi molto tempo fa, e magari anche spedire qualcosa al vostro Talent Scout, ma poi l'Atari ST è morto e io con lui... Sì, cari amici, sono un ex-Atarista! ma veniamo al dunque. So che questa potrà sembrarvi la classica lettera da videogiocatore-nostalgico-deluso, e forse in effetti è così. Ho cominciato a leggere TGM dal numero 40 (Marzo 1992) e ne ero (e sono) entusiasta. Adesso studio Informatica e da allora ne è passata di acqua sotto i ponti... ma la passione della programmazione è rimasta da allora (assieme a quella per la musica e le moto). Ho iniziato nel lontano 1990 a programmare sul mio ST (sigh!) e non ho più smesso. Il punto è che sono AMAREGGIATO dal mondo dei videogames. Non so, sarà perché appartengo a quella generazione che ancora si esaltava con quegli "schifosissimi giochini semplici". Se penso ai progressi che l'industria informatica ha fatto da allora, mi rendo conto che ormai il mercato ha preso una direzione e non la mollerà mai più. Non voglio dire che non esistano più programmatori competenti o software house degne del loro nome, ma ogni volta che vedo gli ultimi videogames usciti per PC ho la sensazione che i giocatori di oggi non sapranno mai cosa vuol dire veramente divertirsi con un computer.

Ci sono tonnellate di grafica splendida 3D, musiche & effetti da urlo, e in effetti alcuni prodotti sono ancora convincenti... ma la maggior parte dei giochi mi da soltanto una sensazione di "finto", di "commerciale", di un programma scritto per essere venduto e non per divertire. Capisco comunque che per un giocatore che si affaccia in questo momento sulla scena ludica questa situazione rappresenta la normalità, voglio dire: magari un nuovo utente si diverte, e anche tanto, a giocare a Quake III o Unreal o a Need For Speed III o Fifa '99, etc. etc. Quello che mi dispiace è che questi ragazzi non sapranno mai quello che si sono persi. Ogni volta che vedo un adventure appena uscito che risiede su 6 CD con tanto di tracce audio, ripenso a quanto mi sono impegnato (e divertito) giocando sul mio ST a Indiana Jones and the Last Crusade della Lucas, che occupava! 3 FLOPPY! Comunque, è giusto così: ai nuovi utenti la gioia del 3D e della Sound Blaster 64, e a me la nostalgia per i bei tempi... Non che non abbia più acquistato niente dal '94, beninteso: per me quelli della LucasArts sono veramente I MIGLIORI IN ASSOLUTO e sulle loro produzioni sono rimasto abbastanza aggiornato, però quando voglio VERAMENTE divertirmi premo il tasto ON del mio vecchio Atari e carico un floppy a caso, uno dei tanti che mi hanno fatto sognare fino ai 15 anni. Quante ore ho perso dietro al grandissimo The Secret Of Monkey Island! E quante volte ho giocato a PacMania, Golden Axe, Chuck Rock, Shadow Dancer, Loom, Robocod, Lotus III... Non mi sono mai esaltato tanto come quando ho fatto girare sull'ST il mio primo gioco finito (era una schifezza in realtà, ma comunque esaltante).

Beh, è la legge della selezione naturale: chi non si evolve si estingue. Per qualche tempo non ho più seguito TGM, e quando l'ho rivisto (dopo 4 anni circa!) l'ho trovato molto cambiato. Lodevoli da parte vostra alcune iniziative come quella di recensire giochi per emulatori e di rimanere sempre informati anche sulla scena Amiga. Per il resto... voi trasmettete ancora qualcosa della "vecchia guardia", anche se proprio nella posta si nota di più il cambiamento: dove sono finite le citazioni musicali, dov'è Ricky, dove sono i reportage idioti di Elo & Shin? Anche i lettori sono sempre più "tecnici" (non me ne vogliate a male!) e meno "attivi". A questo punto avanzo una proposta: perché non riservare 2 paginette sulla rivista, oppure sul sito Internet, alla recensione dei giochi veramente mitici, quelli che hanno fatto sognare la "generazione Amiga e ST" dei giocatori? Qualcosa tipo un "museo virtuale" del videogioco. Non sarebbe male, no? Scusatemi se l'ho tenuta lunga. Ci tenevo a farmi sentire.

Manù79

Caro Manù, purtroppo il mondo informatico è quello che, meglio di ogni altro, accelera ed estremizza il concetto di "evoluzione" e, come dici tu, chi si ferma è perduto. Bene o male oggi le software house possono realizzare ciò che noi alla fine degli anni '80 nemmeno ci sognavamo, e questo a me sembra soltanto un bene. Poi è chiaro che, di fronte a potenzialità tecniche estremamente diverse da quelle a disposizione "ai tempi", anche il software ne esca radicalmente diverso. Una volta dovevamo compiere sforzi immani con la fantasia, per poterci calare "nel gioco", oggi chi vuole puntare tutto sul realismo non deve fare altro che qualche lunga ripresa con le telecamere, o affittare uno studio cinematografico, tanto il risultato potrà essere comodamente piazzato su un singolo DVD. Noi eravamo semplicemente abituati a qualcosa di molto diverso, e chi ha preferito non seguire il mercato, beh... forse non ha nemmeno fatto in tempo ad abituarsi alle nuove idee. Io comunque resto dell'idea che siamo noi ad essere cresciuti, ad aver fatto mille esperienze che esulano dal mondo dei videogiochi, e che quindi non riusciamo più a "calarci nei panni dell'eroe" come un tempo: i giochi, insomma, hanno perso la loro magia. Ma "per noi", non in senso assoluto. Chi invece si avvicinerà oggi con gli occhi di un bambino a Quake III o a Final Fantasy VII, sicuramente si divertirà con questi ultimi esattamente quanto ci siamo divertiti noi con Galaga e Pac Mania. E non si sarà perso nulla: solo dei giochini banali con una grafica, un sonoro, uno schematismo e una povertà di concetti che oggi li rende del tutto impresentabili. A noi sembrano bellissimi, ma è solo la potenza dei nostri ricordi. Per quanto riguarda il sito... cavoli, su Xenia On Line c'è nientemeno che IENA, il più famoso sito italiano dedicato all'emulazione, e se non ti basta quello...

TGM MAIL

ANCORA SULL'ORIGINALITA'

Cara Redazione, vi dico subito che uno dei miei sogni infantili è sempre stato quello di essere un redattore di TGM, ma voi insistete sul fatto che bisogna essere a tutti i costi milanesi per poterlo divenire ed io non lo sono affatto (anzi!).
Bando alle ciance, i suggerimenti che vorrei darvi sono molti, alcuni banali, alcuni forse degni di attenzione.
Innanzitutto, perché nelle valutazioni relative a grafica, sonoro, longevità, ecc. a volte non si capisce se il termometro sia effettivamente pieno o meno? (esempio: recensione di Superbike a pagina 105 del numero 117). Poi, perché non tentate di dare al giornale una veste più attinente alla statistica e al confronto dei vari titoli. Qualche esempio? Vi ricordate i mitici "parametri" della konkorrenza? (si trattava di indicare il miglior gioco di ogni genere e di aggiornare queste classifiche mensilmente). Dopo quello che potremo chiamare preludio vorrei centrare il motivo principale per il quale vi ho interpellato. Beh, in pratica vorrei sfogarmi sulla ripetitività dei videogiochi degli ultimi tempi e, in particolare, sui numerosissimi sequel cui siamo sottoposti noi poveri scialacquatori di carta moneta in cerca continua dell'ultimo baluardo videoludico. E' impossibile che non vi siate accorti che, almeno da due anni a questa parte, le varie software house non fanno altro che sfornare sequel dei giochi di maggiore successo. Qualche esempio? Meglio di no sennò vi sciorinerei i vari Tomb Raider 3, Fifa 99, Carmageddon 2, Sim City 3000, Uprising 2, Toca 2 e addirittura King's Quest 8 e Ultima 9. Vi sembra giusto sfruttare il nome di un gioco di successo per fare soldi nel sempre più intricato mercato videoludico? Ovviamente, la colpa di tutto ciò non è solamente delle SH, ma soprattutto è nostra. Si proprio così, in effetti siamo proprio noi gli acquirenti finali di questi prodotti ed è la nostra mancata voglia di novità che dobbiamo accusare. Infatti, essendo ben consapevole che oggi come oggi il prezzo dei videogiochi è alto, quando si deve comprare un nuovo titolo si pondera attentamente l'acquisto giusto e spesso si va sul sicuro (leggi pure un sequel di un gioco che ha avuto successo). Questa la considero come l'ennesima angheria contro noi acquirenti, e cioè i prezzi, a dir poco esorbitanti, dei giochi. Perché il mercato italiano non può essere come quello americano, dove un CD (sia gioco, sia musicale, sia qualsiasi cosa) costa 5 volte meno? Tornando, comunque, al discorso dei seguiti vorrei aggiungere un altro elemento. Ho notato che spesso si fa uscire un determinato gioco nella fase di programmazione e quindi ancora non ultimato o magari non sufficientemente testato. Poi, quando la programmazione si completa lo si pubblica quando sono usciti 3 o 4 predecessori. Non credete che questo sia il caso di Tomb Raider o Toca, tanto per fare due esempi. Tomb Raider 3 se ben ci pensate è un gioco che poteva uscire benissimo tre anni fa (cioè quando uscì Tomb1) ed è, anche per questo, uno dei pochi giochi programmati veramente bene (non per niente il suo sviluppo è durato ben tre anni) e pertanto non scatta nemmeno su computer poco potenti (e cioè quelli che erano di punta quando uscì il primo episodio). Stesso discorso per Toca, che alla prima pubblicazione sembrava un giochino, ora è un vero e proprio capolavoro. A cosa possiamo ricondurre questo? Beh, che oggi come oggi i tempi di programmazione di un gioco sono cresciuti esponenzialmente e che probabilmente non si potranno avere più i giochi immediati di un tempo. Per tutto questo attendo con particolare ansia due giochi: Driver (alla faccia vostra me lo godrò col mio grande Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel) e l'avveniristico Omikron.
Vabbè, credo di non avere più nient'altro da dire (finalmente direte voi), ma è servito per sfogarmi e per "denunciare" un momento di innegabile crisi nel nostro mondo. Per concludere vorrei parlare anche dei nostri padroni: come non sapete chi sono? Ovviamente Microsoft e Intel; sono loro che hanno deciso la nostra infanzia informatica e videoludica. Per quanto riguarda Intel ci sarebbe da fare un discorso simile a quello sui videogiochi. La casa americana mi sembra, infatti, decisa a pubblicare nuovi processori con cadenza programmata e, per dirla tutta, credo abbia già pronto il nuovo processore (non il Pentium 3, bensì quello che adesso viene chiamato McGinley) e che stia aspettando che tutti compriamo il P3 e che poi, una volta uscito il nuovo processore, dovremo sborsare nuovamente dei quattrini. Per Microsoft invece il discorso è diverso. Molti la accusano per avere un certo monopolio sul mercato e per l'inaffidabilità di Windows 95/98. Non dimentichiamoci però che Bill Gates è stato colui che per primo ha creduto nella diffusione degli home computer e se è l'uomo più ricco del mondo, credo che se lo sia meritato. Adesso devo proprio chiudere se no i vostri redattori preferiti (?!?) mi escluderanno da queste pagine e questo non lo vogliono né loro né io, nevvero?!?

Rosario "il videogiocatore" Grasso

Beh, purtroppo l'originalità costituisce sempre un rischio per una casa di software, in quanto produrre un videogioco non costa due lire, ma miliardi, e si deve sempre considerare che spesso i soldi guadagnati con un titolo che "vende" servono anche a coprire le spese degli investimenti sbagliati (ovvero quelli che "non vendono"). E quali saranno mai i titoli che sicuramente venderanno, indipendentemente dall'esistenza di alternative più originali? Ovviamente i seguiti dei giochi di maggior successo, anche se in questa banale equazione va doverosamente inserita la variabile "pirateria" che spesso e volentieri riesce a segar le gambe anche a titoli molto attesi e blasonati (vi stiamo preparando un bel dossier a riguardo, comunque, che vedrà la luce su uno dei prossimi TGM). La mancanza di originalità, tuttavia, non può essere considerata un peccato, in quanto ciò che conta alla fin fine è che un gioco sia divertente. E se lo è può chiamarsi anche Qualcosa 19, che otterrà un buon voto lo stesso. Più che altro, io non apprezzo particolarmente i seguiti che non introducono nulla di nuovo (provate a confrontare i primi due Quake, e i primi due Tomb Raider, vi accorgerete di un certo scarto...), e nemmeno la straordinaria tendenza delle software house a buttarsi "a pesce" su un determinato filone. E' uscito Doom? Tutti a fare i cloni di Doom! E' uscito Warcraft? Tutti a fare i cloni di Warcraft... insomma, troppo facile. Trovare idee nuove, tuttavia, è sempre più difficile, e come in musica non puoi più inventare un riff che sicuramente assomiglierà a qualcos'altro, allo stesso modo nel campo ludico non puoi più inventare niente, perché inevitabilmente mutuerà lo schema di gioco da qualcosa visto prima, magari addirittura nei primi anni '80. Per quanto riguarda la questione Intel/Microsoft preferisco non pronunciarmi, visto che tanto il mercato va laddove lo portiamo noi consumatori. E con questo ho detto tutto.

E PARLIAMO ANCORA DEI PREZZI DEI VIDEOGIOCHI...

La mia ultima lettera risale ad un bel po' di tempo fa, e, a dire la verità, non trattavo poi di cose così interessanti (elogiavo "Persian Gulf Inferno" su Amiga, e questo non mi fa onore a ben ripensarci!). Seguirono svariate missive, fra cui diverse soluzioni ("Fascination" è quella che ricordo senza fare troppi sforzi), complimenti e deliri variamente assortiti. Questa con cui mi rifaccio vivo non è una lettera di complimenti, meno che mai un'attestazione di stima verso qualcuno/qualcosa, e probabilmente non è che le tematiche che voglio trattare abbiano più spessore delle precedenti. Verosimilmente, trattasi più di un DELIRIO, dettato forse più dall'ignoranza (intesa come mancanza di nozioni cognitive) delle regole che muovono un mercato che dalla frequentazione più o meno assidua dello stesso (leggasi "acquisto"). E' probabile (se non sicuro) che stia sviscerando un tema oramai trito e ritrito, ma come da un po' di tempo a questa parte mi accade, non posso esimermi dal provare un forte senso di INDIGNAZIONE senza comunicarlo a chi meglio di altri può rispondermi. Nella fattispecie, voi. E' da premettere che sfoglio con particolare attenzione la vostra rivista, che slurpo (neologismo!) e che si lascia slurpare piacevolmente, dal momento che ogni singolo redattore scrive ciò che pensa di un prodotto senza remora alcuna, in maniera obiettiva, offrendo un quadro d'insieme più completo tramite box di commento e percentuali. Ora, ed arrivo al punto (che in realtà non è uno solo), senza scomodare Ministri dell'Economia che senz'altro avranno cose più importanti da fare (e lo si vede dall'integrità economica del nostro Paese...), vi sembra possibile (in termini legali) che un programma come Tomb Raider 3 venga venduto a prezzi sostanzialmente diversi a seconda della catena che lo distribuisce (cito "Pergioco" e "MasterMix")? Non esiste una legge che imponga un prezzo fisso a chiunque sul territorio nazionale, o siamo forse giunti al famoso "liberismo economico" da più parti e fazioni politiche auspicato e vanamente invocato? In più non sarebbe corretto (ma di sicuro questa è un'utopia) istituire una sorta di comitato preposto alla valutazione del software prima del suo ingresso sul mercato? Ossia, porre un certo limite (parametro CEE docet) al di sotto del quale non sia possibile commercializzare qualcosa se non ad un prezzo più basso? Trovo decisamente indegno fissare per Manx TT (cito uno scandalo fra gli altri) lo stesso prezzo di Tomb Raider 3 (scusate se insisto...)!! Vi sembra giusto biasimare quelli che, come me, possiedono al massimo il 20% dei titoli originali? Ho acquistato "originali", ma solo prodotti da me ritenuti estremamente meritevoli (e sono certo fin d'ora che vi aggrapperete a questa mia dichiarazione sollevando i produttori da responsabilità ed attribuendo all'intera questione un carattere di soggettività di giudizio) e credo che la cosa mi faccia onore, vivendo in una città come Napoli dove anche il panettiere come secondo mestiere fa il pirata. In questo modo spero di perseguire l'intento di penalizzare coloro che evidentemente preoccupati più dalle scadenze e dal loro stipendio, ci propinano prodotti di dubbia qualità che hanno più bug che peli sul petto Lucio Dalla! Una sorta di "pirateria intelligente" (ammesso che al naturale lo sia), da cui tengo a prendere le distanze ma che non posso identificare se non come l'unico mezzo a disposizione degli acquirenti per evitare d'esser turlupinati, pagando uno scotto di certo più alto. Acquisto software pirata solo quando non sono sicuro dell'effettiva validità d'un prodotto. Ma non sono forse gli stessi produttori a dovermi dare queste certezze, questa fiducia? E laddove non sia possibile ottenerle, non sarebbe giusto (nell'interesse di tutti) abbassare le pretese? Con quale coscienza e con quale speranza d'ottenere credibilità questi "signori" sfornano prodotti così meschini? Forse sto vaneggiando, ma credo che così facendo si limiterebbe notevolmente la pirateria (al pari della legge sulla legalizzazione delle droghe leggere) e di certo si creerebbero nuovi posti di lavoro, escludendo coloro che, per scelta o per limiti personali, non riescono ad essere all'altezza d'un mercato già di per sé mediocre. Sarei il primo (dal momento che nel mio piccolo lo faccio già) ad acquistare con piacere un prodotto originale ben realizzato, annusare il profumo particolare della scatola della confezione (piacere che non provo dai tempi di "Blade Runner"!), e l'acquisto in sé avrebbe un duplice significato: il primo è che il "lavoro" mi ha impressionato positivamente, il secondo sarebbe una sorta d'incoraggiamento da parte mia, una sorta d'invito a continuare a far bene. Chiamatelo incitamento. Chiamatelo premio. Vivo e viviamo in un periodo di mediocrità videoludica da cui è di fondamentale importanza uscire, e possibilmente vincitori, all'insegna della professionalità e del saper lavorare. Un messaggio: smettiamola d'improvvisare/ci, non è più il caso e non è neppure considerata più un'arte. Se non siete (e sapete a chi mi rivolgo) in grado di lavorare non è un problema dei pirati. Non vendereste comunque. Siate modesti, abbassate le pretese: prodotto modesto, modesto prezzo. Non additate la pirateria come alibi degli scarsi profitti. Primo, parlerei d'iniquità dei "servizi resi", secondo, c'è gente che avrebbe più diritto di voi a lamentare perdite. Abbiate almeno la dignità di tacere, o di far giudicare ad altri (il famoso sindacato) il valore dei vostri prodotti. E soprattutto e concludo, di tornare a studiare i fondamenti della programmazione. Come fare? Dovrei avere da qualche parte l'indirizzo d'un certo Peter Molyneux... Grazie e scusate per la mia ignoranza in "Economia dei Mercati" e per lo sfogo.

Roberto Tancredi.

Le tematiche sollevate dalla missiva di Roberto sono per me abbastanza "rognose", in quanto sicuramente mi intendo molto poco delle questione legali e/o burocratiche che accompagnano la pubblicazione di un prodotto software (e di qualsiasi altro prodotto). A naso direi però che mi pare anticostituzionale che un organismo esterno (un sindacato o chi per esso) possa stabilire il prezzo del software, così come nessuno va a dire alla Ferrari, tanto per fare un esempio comprensibile a tutti, che le sue automobili sono troppo costose; chi se le può permettere è libero di acquistarle se sono di suo gusto, di certo non si reca da un carrozziere o da un meccanico per farsene realizzare una "abusivamente", pagandola magari la metà... La stessa cosa dovrebbe potersi dire del software, con la sola differenza che stiamo parlando di un bene "non fisico", e in quanto tale facilmente duplicabile con strumenti alla portata di tutti. In definitiva quello che penso è che le software house sono probabilmente libere di stabilire i prezzi dei loro prodotti, così come i vari distributori nazionali possono cedere quantitativi di un determinato software a prezzi differenti (in fondo è sempre possibile "fare il giro" da diversi negozi prima di effettuare un qualsiasi acquisto)... In ogni caso noi siamo anche liberi di non comprare, o ce ne siamo scordati? A ciò può comunque essere aggiunto che il prezzo medio stabilito per il gioco X possa in qualche modo incidere sul fattore di "piratizzazione"... ma, ancora una volta, è la software house a decidere, quindi... Sta a lei decidere! Fatemi sapere che cosa ne pensate.

USB, LO STANDARD DEL FUTURO...

O onniscienti Bovas, non so se la posta di TGM sia la rubrica più adatta a rispondere a queste mie perplessità, ma sono certo che saprete dare una conclusione a questo mio tormento. Ma questo USB funziona o no? Pareva essere l'innovazione del 2000 e invece non se ne sente più parlare. E' una tecnologia vantaggiosa o una mezza schifezza? Il dubbio mi si è particolarmente insinuato nel craniozzo quando ho letto le specifiche di un computer targato Creative, che annoverava tra le periferiche anche un bel pad USB. Dato che sono alla ricerca di un buon pad - senza spendere uno sbrego di soldi - con 8 o più tasti (ormai FIFA 9x ti ride in faccia se gliene mostri meno), mi chiedevo se tale

pad potesse essere una soluzione. Sul beneamato di cui sopra non ho però trovato informazione alcuna, nemmeno presso il sito della Creative stessa, quindi non so dove sbattere la testa; comincio a pensare che sia o una bufala o un rottame. La mia curiosità era anche dettata dal fatto che a un pad USB se ne potevano aggiungere altri senza particolari problemi, senza aggiungere gameport o usando cavi doppi che possono dare qualche problema (e comunque non più di 2 pad). Spero che sappiate dirmi qualche cosa anche in forma privata. Anzi, visto che ci sono, vorrei anche chiedervi un aiuto: ho acquistato un pad X-treme Neon a 8 tasti e lo configuro tramite dei driver della Saitek. Come mai quando avvio Fifa 99 il computer non mi vede l'ottavo tasto (quello in basso a destra per intenderci (il pad è identico a quelli standard per Playstation (se apro un'altra parentesi potrei non riprendermi più)))? E la cosa bella è che il pad torna a funzionare correttamente nel momento in cui esco dal gioco, entro nel pannello di controllo delle periferiche di gioco, disinstallo e reinstallo i driver Saitek. Comincio a pensare che il mio computer abbia un che di personale nei miei confronti. Mah! Grazie in anticipo e alla prossima

ValoCh_Jr.

Partendo dalla fine posso dirti che purtroppo non sono in grado di fornirti informazioni utili su come risolvere il tuo problema con l'ottavo tasto... In ogni caso, seguendo la nota filosofia del Paolone™, perché preoccuparsi di un problema semplicemente risolvibile reinstallando i driver della periferica? OK, non è il massimo della comodità, ma per lo meno funziona. Se invece, come me, sei una persona pignola, ti consiglio di: 1) recarti presso il sito della Saitek per scaricare i driver più recenti e per ricercare supporto tecnico. Nel caso tu non trovassi nulla, non temere di disturbare il supporto tecnico del sito stesso e disturbalo! 2) Controlla anche che non siano disponibili dei patch aggiuntivi per il gioco che possano risolvere il problema, magari insito in FIFA stesso e non nel driver. 3) ultima speranza: a volte il registry di Windows 9X è davvero birichino... Pensa che a me, una volta, Windows non riproduceva più dei suoni di sistema in determinate condizioni (massimizza e riduci ad icona) e non c'è stato verso di risolvere la cosa se non reinstallando tutto (dopo l'ovvio formattone!). Parliamo ora di USB: fortunatamente non mi è capitato di usarlo più di tanto... Dico "fortunatamente" in quanto, per lo meno stando alle mie esperienze, non è che il supporto sia, per ora, niente di eccezionale: alcuni pad USB da me utilizzati hanno funzionato alla perfezione (erano però della Microsoft e non della Creative), così come i mouse USB; non ho neppure riscontrato problemi con telecamere digitali, ma sono comunque letteralmente impazzito con tastiere USB (non considerate dal sistema durante la fase di boot) e con stampati USB. In definitiva l'idea di un BUS unico per qualsiasi periferica mi sembra un'idea intelligente, ma il supporto deve essere ancora migliorato. Ultima considerazione del caso... Visto che Microsoft e Intel vorrebbero eliminare parallele e seriali dalle nostre schede madri in un futuro molto prossimo, mi domando che fine faranno le nostre stampanti, modem e scanner, magari acquistati da poco tempo. Rottamazione anticipata? Venderanno ancora schedine aggiuntive con seriali e parallele per "gabbare" questa decisione? Ancora peggio: usciranno cavi di conversione per trasformare uno spinotto USB in seriale e/o parallela?

LA BESTEMMIA, CHE COSA MERAVIGLIOSA (SI FA PER DIRE)

Carissima redazione di TGM, questa è la seconda volta che vi scrivo e sempre per esprimere un mio parere sullo stesso argomento, ovvero il canale IRC di TGM. Questa volta sono stato spinto dalla risposta alla lettera di Lazarous e dall'esperienza vissuta nel canale #tgm. Quello che dice Lazarous nella sua missiva è tutto giusto, anzi devo dire che ha tralasciato il fatto che il 90% della gente che bestemmia nel canale è costituita dagli operatori, che in teoria dovrebbero impedire alle altre persone di farlo. Comunque si sa che gli imbecilli esistono dappertutto, ma non so perché in IRC c'è una concentrazione così alta. Passiamo al discorso principale che mi ha indotto a scrivere: rispondendo a Lazarous avete detto che la responsabilità non è vostra, dato che il canale è stato fondato da lettori che ne gestiscono l'utenza. Il discorso può anche essere giusto, ma vorrei esporre un problema: quando un nuovo utente si collega in IRC ed entra nel canale di TGM e si trova davanti ad un canale pieno di gente stupida cosa pensa? Mi è capitato più volte nella mia lunga frequentazione del canale di vedere persone disgustate da certi utenti che se ne vanno imprecando in malo modo. Secondo me questo danneggia da un certo punto di vista anche TGM, dato che i nuovi utenti o quelli che non conoscono la situazione credono che il canale #tgm sia gestito dalla rivista, e dato che alcune volte ci si vedono anche dei redattori il pensiero è giustificato. Non so se sia possibile da parte vostra prendere in gestione il canale (o se ne avete la voglia), ma fareste un favore a molte persone come me a cui la situazione attuale non piace molto.

Saluti, Alex "MoltoPulp"

PS: A testimonianza della stupidità di certe persone riporto un topic che c'era uno di questi giorni (spero che sia scherzoso dato che Acas era uno dei pochi intelligenti del canale): <Acas> ovvero se noi bestemmiamo citate in giudizio la Xenia.

Inutile ripetere (ma intanto lo faccio lo stesso) che il canale #tgm è gestito dai lettori della rivista e non da noi... O meglio, io ci avevo anche provato a limitare i danni parecchio tempo fa (penso che molti si ricorderanno di "Pastore", il bot del sottoscritto che avrebbe dovuto limitare i danni del canale). Il tutto si era risolto con la mia dipartita da #tgm per diverso tempo... E' da un po' che non irco più con passione (non ne ho il tempo purtroppo), ma mi sono recentemente riavvicinato al canale in questione trovandolo molto differente da come me lo ricordavo: persone diverse, sicuramente più intelligenti. E' vero che la bestemmia a volte ricompare, ma questo è un problema di educazione individuale che in nessun modo qualcun altro potrebbe risolvere... Se a ciò si aggiunge che la risposta da me data alcuni mesi fa proprio ad una missiva sulle bestemmie è stata criticata da molti utenti del canale... Beh, scusa, ma proprio non saprei cos'altro aggiungere.

GIOCARE IN RETE... SI', MA COME?

Salve grande TGM, vi seguo dai tempi di Zzap! (non ricordo se si scrive cosi) vorrei farvi notare il vostro disinteresse per i videogiocatori che ai primi passi nella grande rete non sanno da dove cominciare. Io personalmente non sono ancora riuscito a giocare a Quake II in

MASTER PIX
Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430
E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000	**Alpha Centauri**	95.000	**Abe's Exoddus**	85.000
Airwar	95.000	Art of Magic	95.000	Apollo 18	75.000
Anno 1602	85.000	**Asghan**	95.000	Atomic Bomberman	85.000
Biosys	95.000	Bioheaks	85.000	Axis & Aliens	105.000
Black Dahlia	115.000	**Carmageddon 2**	95.000	**Baldur's Gate**	85.000
Discworld Noir (ITA)	95.000	Chess Master 6000	85.000	Battaglia Navale	65.000
Driver	85.000	Civil war 2	85.000	Beastwars	85.000
Duke Nuken Forever	85.000	**Colin Mc Rea Rally**	85.000	Blood 2	75.000
European Airwar	95.000	**Diablo 2**	Tel.	**C&C Tiberian Sun**	Tel.
F-16 Aggressor	95.000	Dungeon Keeper II	Tel.	**Caesar 3**	95.000
F-22 Taw	95.000	**Earth Worm Jim 3D**	85.000	Centipede	95:000
Fifa Soccer Manger 99	95.000	Extreme G 2	75.000	Cina	115.000
Fighter Squadron	95.000	**Fallout II**	85.000	**Civilization Call Power**	Tel.
Futur Cop	105.000	Fifa 99	99.000	Cluedo 2	85.000
Grand Prix Legend	95.000	Frogger 3D	85.000	Crime Killer	89.000
Grim Fandango	105.000	Gez 2 3D	85.000	Dark Reign 2	Tel.,
Gudget Ita	85.000	**HAB-12**	Tel.	**Dune 2000**	105.000
Israeli Air Firce	95.000	**Half Life**	95.000	Falcon 4.0 ITA	95.000
King Quest 8	95.000	Heart Of Darkness	75.000	Fighter Pilot	115.000
KKND 2	95.000	Industriy Giant	95.000	Galapagos	105.000
Liath	85.000	**Links 99**	115.000	**Grand touring**	95.000
Luftwaffe Commander	95.000	Mortal Kombat 4	85.000	Hardline	95.000
Machines	85.000	Motoracer II	105.000	**Heavy Gear 2**	Tel.
Madden 99	95.000	Mountain Biking	85.000	Hedz	105.000
Madtrax	85.000	Nightlong	85.000	**Heretic 2**	95.000
Man King	105.000	Plane Crazy	95.000	Jet Fighter Full Burn	95.000
Might And Magic 6	85.000	Player Manager 98/99	75.000	Larry Casino'	85.000
Monaco GP 2	95.000	Police Swat 2	95.000	Lode Runner II	75.000
Motor Mash	85.000	**Power Chess 2**	85.000	Mig29+F16	125.000
Nascar Racing 99	105.000	Powerslide	85.000	**Myth 2**	75.000
Nhl 99	10.500	Premier Manager 98/99	85.000	Nba Live 99	95.000
No Fear Downhill Biking	85.000	Pro Pilot	105.000	Newman Hass Indy Car	95.000
Power Play Hockey 98	95.000	Railroad Tyccon 2	95.000	**Populus 3**	115.000
Reah	75.000	**Raimbow Six**	95.000	**Resident Evil II**	95.000
Recoil	105.000	Red Line	105.000	S.Pang Colletion	95.000
Red Baron 3D	75.000	**Return Krondor**	95.000	Sensible soccer Club Ed.	85.000
Ring	105.000	River World	95.000	**Settlers 3**	95.000
Scottland Yard	105.000	Rocky Horror Show	85.000	Sim Safari	95.000
Scudetto 3	95.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	Soldati di Guerra	95.000
Sim City 3000	105.000	Shadow Master	85.000	Startreck Klingon Honor...	105.000
Small Soldier	85.000	**Shogo**	85.000	Steel Panthers 2	85.000
Tenka	95.000	Spearhead	95.000	**Tanquska**	95.000
The 5 Element	95.000	Speed Master	95.000	Test drive 4x4	95.000
Tiger Woods 99	105.000	Superbike World Champ.	95.000	**Test drive 5**	95.000
Total Annihilation:Kindoms	95.000	Syn	95.000	Toca Touring Racer Car II	95.000
Turok II	95.000	Vangers	105.000	**Tomb Raider 3**	99.000
Unreal Tournament Edition	95.000	Viper Racing	75.000	Tonic Troubble	Tel.
Urban Caos	Tel.	**Wargasm**	95.000	Trans-am Racing '68 '72	Tel.
Wargames	105.000	Warhammer 40000	95.000	**Trespasser**	105.000
WW Fighter 2	115.000	Warzone 2100	95.000	**Viva Football**	85.000
X-Com Interceptor	95.000	Worms Armageddon	85.000	**X-Files Arcade**	85.000

versione multiplayer, nonostante abbia seguito tutti gli aggiornamenti richiesti dai vari server (ad ogni tentativo di connessione si verifica sempre un errore del genere ti manca la mappa... non è presente). Spero nella vostra bontà di rendere più facile la connessione con i vari giochi, spiegandoci se esiste un sito dove potere chiedere informazioni al riguardo o se voi potreste usufruire della vostra grande rivista, per spiegarci (poiché credo che questo problema non si solo mio), passo dopo passo, come si deve fare per giocare in multiplayer, elencandoci proprio tutto, dal momento in cui si preme il pulsante per accendere il PC fino... al sogno di potere sfidare altri videogiocatori... Questo perché, come accade di solito, le istruzioni da seguire effettuano dei balzi spazio-temporali es: scaricare il file da... una volta scaricato il file potete giocare in modalità CTF. Tutto tranquillo, lo scarichi ma ti rendi conto che oltre quel file ne hai bisogno un altro e io che diavolo ne so!! Questo problema si verifica perché voi sbagliate nel ritenere tutti gli utenti uguali, presumendo che tutti abbiano lo stesso bagaglio tecnico. In conclusione aiutateci dai primi passi fino ai grandi balzi temporali.

Massimo Ponzo.

Esistono diversi siti dedicati al gioco in multiplayer, ma mi sento di consigliarti di fare riferimento direttamente al sito della ID Software (http://www.idsoftware.com), che tratta in un'apposita sezione proprio dei problemi riferiti a Quake 2 in rete. In ogni caso sappi che i server che utilizzano mappe personalizzate richiedono che le stesse siano presenti sul disco fisso di ogni giocatore (per ovvi motivi), se le stesse sono di piccole dimensioni solitamente i server implementano il download diretto, ma sempre più spesso questa opzione viene disabilitata per ridurre lo spreco di banda. Quando ricevi errori del tipo "manca questa mappa" ti suggerisco infine di cercare la pagina web del server (solitamente presente), in cui magari vengono offerti proprio i file necessari. Un articolo su come utilizzare il multiplayer nei giochi è comunque una cosa interessante, vedremo di fare qualcosa al riguardo.

L'ANNO ZERO NON ESISTE DAVVERO!!!!

Esimi redattori, passo subito al sodo: nonostante sia stato molto chiaro, non avete creduto al lettore che vi ha scritto la VERITÀ sull'inizio del millennio. Io sto conducendo una battaglia contro chi vuole festeggiare il terzo millennio un anno prima. Ma sembrano tutti duri come voi. Procediamo con calma:
1) l'ANNO ZERO NON ESISTE. Il primo giorno del primo millennio è stato questo: 01/01/0001. NON 01/01/0000!! Perché deve esistere un anno zero e non un GIORNO ZERO e un MESE ZERO? Ve lo siete mai chiesto? Avete presente il concetto di ZERO? Zero vuol dire inesistente, nulla, vuoto, niente, nada de nada.
2) un millennio è fatto di mille anni. Un millennio termina dopo che sono passati 1000 ANNI. Due millenni sono composti di duemila anni. Due millenni terminano dopo 2000 ANNI: E ALLORA PERCHÉ IL TREMILA DOVREBBE COMINCIARE QUANDO ANCORA L'ULTIMO ANNO DEL SECONDO MILLENNIO DEVE COMINCIARE?? FATE PASSARE DUEMILA ANNI E POI COMINCIAMO UN TERZO MILLENNIO!! IL PROSSIMO PRIMO GENNAIO SARÀ IL DUEMILLESIMO PRIMO GENNAIO DOPO CRISTO!!
3) l'anno zero non è mai esistito. l'anno prima dell'anno 1 è l'anno -1, detto anche 1 avanti Cristo. Lo zero è un semplice attimo tra questi due anni.
4) avete risposto alla lettera con l'esempio di un bimbo che nasce. Giusto l'esempio, errate le conclusioni. Il bimbo nasce e dopo un giorno ha vissuto un giorno del suo primo anno. Non del suo anno zero!
Per cui passati DIECI anni ha terminato il suo PRIMO DECENNIO. Estendete il ragionamento alla terra e ai suoi 2000 anni dopo Cristo e i conti tornano.
5) i casini nascono dal fatto che il contatore delle date non funziona come gli altri contatori. Prendiamo ad esempio il tachimetro delle automobili (o delle moto, di cui sono un grande appassionato): se il vostro tachimetro segna 023405.6, (con il 6 che segna gli ettometri) significa che avete percorso 23405 chilometri, giusto? Li avete GIÀ PERCORSI, e state completando il km 23406, ma non lo avete ancora completato, siete a 600 metri. Se i tachimetri contassero come noi contiamo le date, IL VOSTRO SEGNEREBBE 023406.7. Oggi è il 12 Marzo 1999, ma per un tachimetro è 1998, FEBBRAIO, 11. Mi sono spiegato?
6) altro esempio. Quando festeggiate il compleanno, sulla torta scrivete, per esempio, 23 anni. E ci mettete su 23 candeline. Quel 23 sta a significare GLI ANNI GIÀ VISSUTI. A capodanno, invece, ci dilettiamo TUTTI a festeggiare l'anno che sta COMINCIANDO, creando una confusione immane.
Riepilogo: PRIMO GIORNO DOPO CRISTO: 01/01/0001 ULTIMO GIORNO DEL SECONDO MILLENNIO: 31/12/2000
Al di là di questo, a capodanno io festeggerò il 2000 come anno esteticamente simpatico, e festeggerò lo scoppiare di molti sistemi informatici. Ma il terzo millennio, quello comincerà tra un anno e 9 mesi circa. Nessuno, e tantomeno io, vi vieta di festeggiarlo anche oggi stesso.

Saluti da Spanky

Sono senza parole, mi hai davvero basito, ma proprio basito basito! Chiedo perdono a tutti inginocchiato sui ceci, ero offuscato da chissà cosa quando mi ero apprestato a rispondere alla prima missiva sull'argomento... Ora la verità mi è chiara e manifesta! Ma in fondo, ma proprio in fondo, mi viene da aggiungere: e chi se ne frega? Non che non abbia apprezzato la fatica da te fatta per spigare a tutti la cosa, ma io il 2000 lo festeggerò come gli altri capodanni, ovvero non festeggiandolo.

I GRANDI MISTERI DELL ' UNIVERSO

Brufolofamelica redazione di TGM, era una calda mattina d'inverno (o forse era d'estate... BOH!) e stavo andando con la bicicletta verso la stazione quando... mi fermai, scesi e andai in edicola: vidi tra le altre pacioccose riviste una che si distingueva per la bruttezza della prima pagina: il protagonista di Final Fantasy 7 vivo in mezzo alle fiamme, e decisi di comprarla. Inutile dire che era il numero di Luglio-Agosto di TGM. Sfogliandola notai subito che era la più stupida che io avessi mai letto, quindi adatta a me. Da allora vi seguo sempre e leggendo del dottor Keud (che si dice Koid) ho capito che è l'unica persona al mondo capace di risolvere i miei problemi e quelli di un mio amico. Ho capito che non avremmo passato più notti insonni porgendoci domande enormemente più grandi di noi:
1) Perché noi esistiamo? Perché siamo così stupidi? Serviamo a qualcosa oppure potremmo morire tutti?
2) Moriremo tutti?
3) L'aldilà somiglia tanto al mondo dei vivi che noi siamo tutti morti ma pensiamo di essere vivi? E se è così, è vero che i veri vivi ci guardano dall'alto e ridono delle nostre barbaggianate? Esiste l'aldilà? E l'aldiquà? E l'aldiadestra? E l'aldimetro?
4) Siamo pazzi noi o sono pazzi i rinchiusi? E' vero che i pazzi nella loro pazzia credono di essere normali? Siamo normali?
5) L'essere umano ha due teste e noi siamo mutazioni genetiche oppure è il contrario? Quindi, se è così, è vero che nel medioevo i medioevali hanno ucciso tutti gli uomini con due teste? I veri, allora, siamo noi o quelli con due teste?
6) La pecora sulla spalla del Pastore è la sua seconda testa? Se si, quindi, il Pastore è un mostro o no? Ed è vero che la testa di Pecora non è la subordinata?
7) Siamo soli nell'universo? Esistono gli UFO? E' possibile che su Marte esista una civiltà evoluta, che noi non riusciamo a vedere e percepire perché è invisibile? Se si, perché è invisibile? E allora, sono invisibili loro e noi siamo materiali o il contrario?
8) Perché noi vediamo i colori in questo modo? Perché gli animali vedono in un altro modo? Come vedono gli alieni? E' vero che il modo di vedere le cose influenza la percezione a livello metafisico-coscienziale? Che cos'è il livello metafisico-coscienzale? Come mai ci vengono in mente queste ca... ehm... spitate?
9) Perché gli alieni secondo gli ufologi devono essere per forza simili a noi?
10) Esiste un universo parallelo? E se si, il parallelo è il nostro o quell'altro?
Con questo ho finito (potrei continuare all'infinito ma non vorrei annoiarvi), quindi ringrazio il dottor Keud se mai mi risponderà... Ma, chi siete? Oh no, gli uomini della NASA no! La camicia di forza no! No, per favore, non fatemi scordare tutto! Nooooooooooooo!!!

A quanto vedo il successo del Dr. Keud (si legge Koid) dilaga anche nella rubrica epistolare, tant'è che mi pare che questo sia già il suo secondo intervento in risposta di una missiva. Sia chiaro che noi Bovas siamo molto gelosi dei nostri spazi, ma per una volta (e anche per due) si può fare un'eccezione. Ed ecco infatti comparire alle mie spalle l'analitico scienziato, pronto colmare ogni vostro dubbio con la sua saggezza...
1) In effetti non serviamo a nulla di utile, che è appunto il nostro compito. Se non esistessimo non potremmo non servire a nulla di utile, e quindi dobbiamo esistere per forza (!!NdD)
2) In teoria tutti dovremmo morire, ma spero che per me si possa fare un'eccezione.
3) L'aldilà potrebbe anche esistere, ma non ho mai incontrato qualcuno che ci è stato... E non riesco davvero a farmene una ragione. In ogni caso penso che non abbia importanza che si tratti di Aldidestra o Aldisinistra, in quanto questi concetti sono squisitamente relativi (e anche soggettivi).
4) Come vi ho detto certe cose sono relative... Probabilmente siete tutti pazzi, tranne me ovviamente.
5) Una teoria molto interessante la vostra, anche se mi sembra di intuire che vi sia stata suggerita dall'assunzione di sostanze stupefacenti. In ogni caso molte persone ce ne hanno ancora due di teste, e la seconda non è posizionata sul collo. In casi sporadici è anche possibile confondere una con l'altra.
6) Il Pastore non ha testa, e quindi non ha neppure il cervello (altrimenti non si comporterebbe così). Quella che sembra una testa è stata posizionata lì solo per puri motivi estetici.
7) Potremmo anche essere tutti e due invisibili, ma l'importante è essere karmicamente convinti di non esserlo. E' per questo motivo che riusciamo a percepire la nostra immagine nello specchio.
8) Gli UFO potrebbero essere gli abitanti di Marte sopra menzionati, oppure un'altra razza invisibile sia ai terrestri che ai marziani. Gli animali vedono in modo diverso da noi perché altrimenti potrebbero vedere come noi.
9) L'animo umano tende a raffigurare l'ignoto utilizzando la conoscenza nota... mi domando piuttosto perché gli alieni non possano essere immaginati come delle stangone 90-60-90. Sarebbe molto meglio per tutti.
10) Microsoft e Intel vorrebbero che esistesse solo un universo USB. Per nostra fortuna esistono anche un universo seriale e uno parallelo. Io propendo più che altro per quello parallelo perché è più veloce di quello seriale. Il parallelismo, infine, è una proprietà simmetrica e quindi non ha senso stabilire chi sia parallelo a che cosa, e neppure il contrario.

INTERNET TUTT'ALTRO CHE VIRTUALE

Baraondosi Bovas, potrei dire di essere un vostro assiduo lettore per vedere sensibilmente aumentate le probabilità di pubblicazione di questa mia missiva ma, seppur vero, non lo dirò perché odio le palesi vanterie. Sono un frequentatore abituale di alcuni canali di IRC (tra i quali spicca, per il sottoscritto è ovvio, &chiacchiere) e spesso, fin troppo spesso purtroppo, sento parlare alcune persone sui mondi presenti nella rete utilizzando l'appellativo "virtuale"; odio questa parola, non riesco davvero a sopportarla e nonostante tutti gli sforzi da me profusi, non so far altro che aborrirla con tutto me stesso. Ma perché dico questo? Per il semplice motivo che virtuale può essere tutto ciò che noi immaginiamo e che non possiamo toccare davvero con mano, magari visualizzandolo su un monitor per le difficoltà che incontreremmo nel riprodurlo in realtà; ma le comunità presenti sulla rete non sono virtuali, non lo sono affatto. Non metto in dubbio che per alcuni utenti possano esserlo, per coloro che, distrattamente o per mancanza di adeguati stimoli, ne facciano parte solo superficialmente senza attingere tutto ciò che tali comunità offrono; io, dal mio canto, non mi sento un misantropo, un disadattato o uno che fatica ad inserirsi nella società, solo che trovo stupidamente riduttivo non avvalersi delle possibilità che la grande rete offre per ampliare i propri confini, allargare i nostri orizzonti. Col tempo le vicende che ho vissuto mi hanno dato ragione ed ora posso dire con certezza che, senza Internet, sarei una persona diversa, forse peggiore senza dubbio più infelice e con minor voglia di vivere; ma questa è un'altra storia...
Saluti

Alberto Greco

P. S. "L'amicizia è amore senza le sue ali"

Caro Alberto, "virtuale" è una di quelle parole che, come "multimediale" e "interattivo" stanno fin troppo spesso a sproposito sulle bocche della gente, ma, fatta l'abitudine, si può anche sopportare. Il punto è che chi guarda una chat dall'esterno non può fare a meno di notare solo una gran ridda di pseudonimi tutti in fila, ed avere la sensazione che al di là del proprio monitor tutto sia vero e nel contempo fittizio, un concetto astruso e di difficile stesura, ma che solo chi ha una lunga esperienza in fatto di "comunità virtuali" può comprendere. Vedi, dall'altra parte del cavetto ci sarà sempre un essere umano vero, che prova sentimenti veri e che spesso può provare amicizia o amore per un altro individuo altrettanto vivo e reale, che magari sta a migliaia di chilometri di distanza, ma questa, non dimentichiamolo, resta una forzatura, un amore platonico, un'estensione dei nostri sogni che il più delle volte si infrange dolorosamente due minuti dopo essersi conosciuti di persona. E', diciamo, l'unica vera grande insidia delle moderne telecomunicazioni. Il fatto è che fin troppe persone trovano nella rete un modo per oltrepassare la propria timidezza, la propria convinzione – fondata o meno – di non avere un bell'aspetto, le proprie paure e via discorrendo, piazzando la propria anima in un nickname che non è nemmeno il nostro nome o il nostro cognome vero. Chiunque, insomma, può davvero essere se stesso o mille altre persone nel contempo, ecco perché "virtuale" rimane, a mio avviso, un aggettivo azzeccatissimo. Bisogna soltanto tener presente, quando lo si usa, che il mondo virtuale è pur sempre fatto di persone reali, e non vice versa.

SALUUUUTO!

E con questo è tutto, ci rileggiamo puntuali a maggio.

Noi Bovas

Nella Creative dimension i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

SILVER

Un mondo da difendere, una donna da salvare, un eroe da impersonare...

GIOCO DI RUOLO, AVVENTURA, PICCHIADURO... SILVER È TUTTO QUESTO INSIEME!

Jarrah è un mondo in pericolo: il Male è una minaccia potente e incontrastabile e ha un'identità precisa, SILVER. Per diventare padrone del mondo non si ferma davanti a nulla, neanche donne o bambini lo impietosiscono.

E ora ha rapito anche la tua Jennifer... salvare lei significherà salvare Jarrah. SILVER ti scaterà contro di tutto... dovrai combattere, ragionare, agire come un vero eroe per attraversare indenne i bellissimi mondi di Jarrah ma non sarai solo. Potrai scegliere di farti aiutare da vari compagni d'avventura... ma alla fine, sarà solo il tuo coraggio a permetterti di prevalere su SILVER.

Voto TGM Marzo: 92%

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

INFOGRAMES

© Infogrames United Kingdom Limited 1999.
All rights reserved

LEADER

Qualità Interattiva.